

邮发代号：52-190 每月5日、20日发行
最新推荐十大冒险游戏
电脑乐园
Personal Computer Game Guide
游戏攻略
03月号下
战锤40K
战争黎明2：惩罚
种族大战再次开启！
迫降的未来战争
CRYSIS 2
孤岛危机2
玩家交流
奥斯卡奶牛关
专题企划
暴雪就是个山寨货
零售价10元
双周刊 Vol.158 2011 03
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP
CRYTEK
EA

每一本杂志都经刊社正版授权

龍源期刊网
www.qikan.com.cn
全球最大中文期刊阅读网站

发现新知 畅享阅读

www.qikan.com.cn



龙源期刊网是以中国为基地，面向全球服务的数字传媒网络
旨在为读者提供丰富的阅读资源和个性化的阅读服务

我们汇聚了近3000种优秀中文期刊的内容，以人文大众为特色，网络同步出版，是全球最大中文杂志阅读网站。

我们的商业类刊物已累计收录236种一万两千余本，内容涵盖财经金融、产业管理到科技趋势的方方面面，更具有一批商业菁英和决策者倚重的名刊大刊，时刻准备作为您积极因应变革的工具。

从《中国新闻周刊》到《南风窗》，时政类刊物保持与纸版的高度同步，满足您阅读的深度与宽度，博览天下新闻时事。

我们将包含史地人文、音乐戏曲、艺术收藏以及文学文摘在内的大批人文期刊在网络上同步出版，营建您的的精神家园。

阅读有正餐也有甜点，龙源期刊网的生活类期刊为你提供创新生活美学与健康生活观点。

龙源期刊网推出CEO会员阅读服务，一年内任意阅读在线刊物

登入
www.qikan.com.cn
开始阅读吧！

龙源期刊网全国免费客服热线：
（每周一至周五 9:00-17:00）
400-6565-456

阅读电子期刊，共同为环保出一份力

应刊社或作者要求，本文不发布

最山寨新闻评论



编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

文中评论均不代表本刊观点

三国杀又见新版

搞笑《大学杀》大受追捧

PCGG讯 被称为中国第一桌游的《三国杀》至今仍然风靡全国，各大校园内的生意尤其红火，是学生们周末消遣、翘班逃课时最常玩的桌面游戏。近日，一款仿造《三国杀》卡牌游戏的《大学杀》，凭借“占座”、“点名”、“考试划重点”等鲜活的大学元素在网上受到吹捧。如果在校园中流行起来的话，倒也是颇为应景。









山寨玩家有力量

DIY重达5吨的威震天坦克

PCGG讯 不知道爱设计的朋友有没有听过“铁的传奇”这个ID，今年才刚开春，这个DIY团队把威震天坦克“活生生地”搬到了现实中来，极尽视觉震撼。这辆威震天坦克的数据是：长4.5米，宽3.2米，高2.5米，重5吨。

大家都见过不少变形金刚的仿制品，但这件肯定超乎你的想像了吧！到哪里去找这样的狂派首领威震天？“铁的传奇”称制作过程充满曲折，光是坦克履带上的牙，前后就修改了不下十次方案。因为过年的缘故，制作过程中很多材料都无法买到，最后的成品还不是特别细致。不过已经非常不容易了，他们考虑得也很全面，考虑到威震天的霸气，在尾部处理时，还特意制作了6个不同大小的火焰喷射器。





这要闲到什么样的程度才能做出这样的“大事业”来啊！虽然对于制作出这个道具的人我很敬佩，但是这个道具的价值和用途却值得商榷，难道又是某起宣传炒作的前兆？这个“艺术品”的造价应该不低，肯定是有钱人才能玩的东西。当然这个世界上不用考虑物价房价的有钱人还是有很多的，他们的作用就是把房价物价炒的更高。我的想法就没那么简单了，我有钱的话就买下孩之宝。你看，有钱不要紧，别祸害社会，关键还是要有理想。

慢开慢逛我爸不是李刚

擎天柱惊现沈阳街头





PCGG讯 近日，辽宁沈阳东中街地铁站出口旁悄然的立起了一个大家伙，这个高达11米，重21吨的《变形金刚》电影版擎天柱模型是由北京美术界专业人士设计制作，材料耗费了20辆废旧汽车，是国内同类模型中最大的。

在新年来临前这个大家伙一直用防水苫布遮挡秘密组装中，直到近日才正式亮相，也吸引了大量沈阳居民驻足围观并拍照留念。这个变形金刚预计将在沈阳展出半年，而且还将有更多的同类作品陆续展出。

相信我，这绝对不是行为艺术，也绝对不是迈克尔.贝来中国为《变形金刚3》做宣传（贝大爷才不会理中国院线呢），这不过是一个高级的炒作道具而已，据说边上已经围了一圈的厂商海报、宣传条幅。我们应该为此欣慰，毕竟这种宣传方式比起无下限的语言刺激和女优代言要高雅不少——不知道是否会引起版权纠纷啊，就像四川那尊大黄蜂一样（被告侵犯版权之后，雕塑也没拆，就在原来的雕塑上面挂了一幅极丑的肩胛，腿上装了几枚倒刺，然后跟人家说，这不是大黄蜂，你哪只眼睛看出这是大黄蜂来了？然后嘛，他们就灰溜溜的走了，山寨无敌啊！）

PS3破解壮士视死如归 无视索尼100万美金罚款



Graf_chokolo被警察抄家

PCGG讯 根据一项来自PS3Crunch.com的法律文件记载，Arnold Ruess法律事务所调查报告得出，因为PS3破解事件被当地警方抄家的破解者graf_chokolo正面临不小的麻烦。

这份报告是由Arnold Ruess法律事务所的Peter Ruess博士标注的，如果索尼查出在破解者graf_chokolo（也就是Alexander Egorenkov）家里有任何侵权的相关违法物品，那么graf_chokolo将会被判入狱，并且会被罚款100万英镑。graf_chokolo在网络上就此事件发表了他的看法：

> “伙计们，也许你们会认为我快疯掉了，但其实并非如此，我在过去的两天睡得像头死猪。这种感觉真不好表述出来，我懒得鸟索尼要逮捕我要罚我款的那一套，他们声称如果我不配合，就会给我套个75万欧元的罚款单。他们根本不了解我是个什么样的人，就算他们把罚金加倍我也无动于衷。我看重的不是钱也不是自己这条贱命，我是一个文化人儿，啃食的是知识，你们懂的，如果不让我搞HV、Linux和FreeBSD的黑客，我的生活犹如嚼蜡呀。”

SCEE（索尼电子娱乐有限公司欧洲分公司）对此法律诉讼不发表任何评论，但通过法律事务所确定了这个事件的真实性。看样子索尼准备对亵渎三公主的坏人们赶尽杀绝了。

目前在破解领域活跃着很多年轻的天才，他们的工作给很多人带来了福利，也给那些厂商带来巨大的损失，最近索尼发疯似的在全球追打那些敢于破解PS3的人，虽然声势浩大色厉内荏，但那些被“通缉”的天才都表示不鸟索尼。目前在PS3破解领域活跃的除了graf_chokolo之外，还有神奇小子George Hotz（他曾经在17岁时破解了Iphone，对！目前你看到街上人用的Iphone，多数都是他破解的。）



神奇小子George Hotz



有点变形金刚中那个“猛男007”的范儿

变形金刚3 游戏今夏问世

同名电影7月上映



“变形金刚”系列导演迈克尔·贝

PCGG讯 Activision 美国时间14日宣布，《变形金刚3（Transformers: Dark of the Moon）》游戏正由High Moon Studios研发中，预定今年夏季问世，电影《变形金刚 3》则预定今年7月1日在北美上映。

《变形金刚 3》游戏将以孩之宝传奇系列《变形金刚》为基础，结合全新“匿踪侦查作战（暂译）”模式，游戏将带领玩家进入电影故事线的序章剧情，体验博派与狂派的终极战斗，揭开另一个邪恶的真面目“SHOCKWAVE”。

任天堂3DS日本首发 东京现千人抢购场面

PCGG讯 任天堂裸眼3D游戏掌机3DS已于2月26日在日本正式发售。鉴于任天堂产品一直以来的号召力，再加上已有NDS系列掌机席卷全球在先，此次3DS首发被许多商家看好。



彻夜排队的人群



拿到3DS的小朋友

3DS销量超40万台 发售首日即被破解





PCGG讯 由日本任天堂公司开发的次世代掌机Nintendo 3DS在日本地区正式发售，仅仅过去不到24小时，就有黑客上传了一段使用该掌机玩破解专属游戏的视频，虽然暂时还无法确定该视频的真伪，不过以任天堂的尿性来看，估计是没跑了。根据非官方统计，目前日本市场对N3DS的反应相当热烈，N3DS的首日销量已经超过了40万台，有望刷新DS第一周44万1485台的销量记录。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

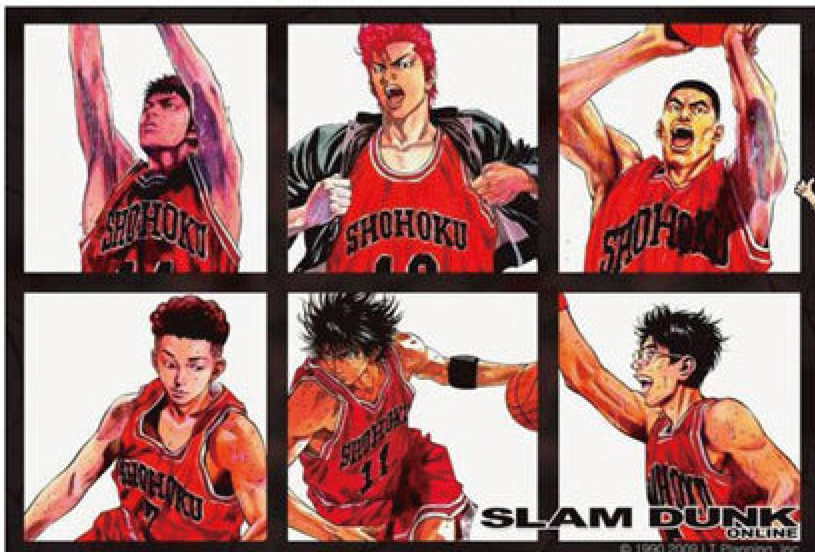
最山寨新闻评论 随便点评区 龍眼看世界

灌篮高手OL 将首度公开情报

PCGG讯 根据韩国方面消息，最近Goorm Interactive为了《灌篮高手Online》的首次封闭测试正进行着最后的检验工作。原订在2月就要举行这次测试，不过由于原作者井上雄彦的要求，因此延后了相关日程。为了让游戏的完成度达到最佳状态，井上雄彦认真的要求了《灌篮高手Online》中每个角色的表情等细节部分。因此虽然稍有延宕，但对等待着本作的玩家们来说也不见得是一件坏事。

《灌篮高手Online》以尽可能忠于原作的理念着手开发，将主要登场人物樱木花道、流川枫、三井寿、安西教练等人具体化到游戏里，希望再次带给玩家们感动。不仅是人物，在线版也尽力传达了原作漫画的世界观和运动精神。相关开发人员表示，知道粉丝们正期待着《灌篮高手Online》的到来，因此会努力不让大家失望并加倍带来原作的趣味。

不过虽然研发团队与原作者皆对本作充满信心，自2009年10月即传出开发消息的《灌篮高手Online》，至今仍未公开游戏画面与玩法。



前面说了一大堆废话，最后一句“不过”是点睛之笔。灌篮高手是很多玩家心中的圣典，如果开发出来的话，估计骂声肯定比叫好更多——对于大多数人来说，心中的经典是不能被轻易玷污的，所以游戏必须要有很高的水准，不然市场是无法接受的。

《文明4》主题歌赢得格莱美奖 游戏史上第一次

PCGG讯 《席德梅尔的文明4》那史诗般的主题曲Baba Yetu在世间广而流传了5年多之后，终于得到了巨大的意外收获：格莱美最佳器乐附加声乐编排奖（Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalists）。



Baba Yetu(斯瓦希里语「我们的父」)，作曲家Christopher Tin

Baba Yeta也成为了历史上第一部获得象征全世界音乐界最高荣誉的格莱美大奖的游戏原声音乐。在游戏《文明4》发售五年多后，这首在游戏圈内脍炙人口的主题曲在Christopher Tin最新的个人专辑《Calling All Dawns》（呼唤黎明）中由Soweto Gospel Choir & Royal乐队重新录制，并由去年发行。

暴雪总裁：下款网游非魔兽翻版 泰坦计划

PCGG讯 暴雪现任总裁Mike Morhaime在高峰会上表示“我们必须打破一些旧的模式，有些东西必须重新开始”，很显然的暴雪下一个多人在线游戏“Titan”不会是魔兽世界的续集，而事实上，我们期待这两款游戏可以并存，不会有太大的排挤效应。

最早的时候由麦可.默罕（ Michael Morhaime ）发表的全新计划《泰坦Titan 》终于经由资深副总裁法兰克.皮尔斯（ Frank Pearce ）的口中证实，《泰坦》是Blizzard 目前正在研发的次世代MMO 代号。

“媒体所称的《泰坦》只是一个代号……实际上与游戏本身无关。”法兰克说“我们目前能够谈论这个游戏的部分还非常早，因为许多事情都还在规划阶段，如果不到能够给游戏界一颗震撼弹那样的程度，我们不会提早公布游戏内容。”看来依照Blizzard传统，要整体游戏内容公布的时间还有得等了……



暴雪总裁Mike Morhaime

暴雪近年来手上的三大王牌星际争霸、魔兽世界、暗黑破坏神轮番出牌，依次跳票，这种情况已经维持很多年，虽然仍能保持行业霸主的地位，但是开发下一款新产品（不是升级、更新，是全新意义上的新游戏）已经是箭在弦上了。从战略上讲，这也是相当有必要，再厚的老本也有吃光的那一天。

暴雪游戏或将被WCG剔除 三星施压WCG组委会

PCGG讯 根据韩国媒体的披露，星际争霸以及魔兽争霸3将有可能从WCG2011的比赛项目中被剔除。如今距离洛杉矶WCG2010总决赛落幕已经4个月了，WCG官方依然没有宣布WCG2011世界总决赛的举办地。甚至官方也仅仅公布了2011年度的2个比赛项目（分别为FIFA11以及CS1.6）。从目前韩国方面的消息来看，暴雪旗下的游戏将很有可能被官方给排除出WCG本次比赛项目中。起因正是因为2010年的星际争霸知识版权纠纷。



没有暴雪游戏的WCG还能叫WCG么？

暴雪（连同GomTV）正就星际争霸知识产权问题与KeSPA（韩国电子竞技协会以及旗下2大电视台OGN&MBC）纠纷不断。暴雪已经状告MBC，双方进行了二次开庭，从目前看依然没有和解的可能。

最大的问题在于WCG主赞助商三星电子，作为KeSPA理事，三星电子强烈反对在WCG2011中将暴雪游戏列为官方的正式比赛项目。甚至三星电子明确的告知WCG组委会：把暴雪游戏剔除出正式比赛项目。

WCG组委会当然不同意，因为一旦暴雪游戏被剔除则将大大影响WCG在世界范围内的地位以及关注度。对此三星电子回应：“不听我的？那你去问暴雪要赞助吧——既然选择了他们的游戏，他们就要为此买单”。

因此，WCG官方之所以迟迟没有宣布WC2011的正式比赛项目正是在作斗争：是否将包括《星际争霸：母巢之战》、《魔兽争霸3：冰封王座》以及《星际争霸2：自由之翼》列为WCG官方正式项目。

星际争霸2：自由之翼通过文化部审批

PCGG讯 2月14日下午消息，网易《星际争霸2：自由之翼》已通过文化部审核，并于上个月获发批文。网易尚未公布这款产品正式推出的详细情况。



文化部网络游戏内容审查
网上申报及进度查询系统
审查公示 | 回到首页

游戏产品审查公示：　游戏名称：
进口游戏：

序号	批准文号	游戏名称	运营单位	发送批文日期
1	文网进字[2011]003号	星际争霸II：自由之翼	上海网之易网络科技发展有限公司	2011/01/19
2	文网进字[2011]002号	风色群英传online	上海悠游网软件科技有限公司	2011/01/06
3	文网进字[2011]001-1号	永恒之塔2.2版本	上海盛大网络发展有限公司	2011/01/06
4	文网进字[2010]021-1号	魔兽世界?巫妖王之怒 V3.3.5	上海网之易网络科技发展有限公司	2011/01/06

你批，还是不批，我都在这里，不惊不喜。

忠诚的奖励 暴雪员工入职后各阶段纪念物大全

PCGG讯 暴雪一路走来20年了，今年暴雪会举行很多重要活动，其中玩家可参与的部分非常多。作为玩家，能够分享暴雪的荣耀当然高兴。当然，20周年，每个员工，不论工龄，都得到了一个传说中的"狗圈"类的物品。在暴雪员工中，每工作满2年/5年/10年/15年/20年 都将获得专门的奖励，2年的奖励是个杯子（杯具？），20年的奖励，估计只有大头目才有吧？



五年员工：荣耀之剑

锋利无比，无坚不摧。象征着勇气和激情。



十年员工：忠诚之盾

不懈的坚持才能够获得的成功和尊重。在同一个公司工作10年，是需要面对很大考验的。



十五年员工：冠军之戒

这期间暴雪创造了很多的奇迹也获得了无限的荣誉，功成名就。

员工是否忠诚，很大程度上取决于这个企业和它的领导层。国内互联网跳槽事件频发，并不是从业者的悲哀，只能说明国内大部分互联网企业的上层建筑糟糕透顶。真正优秀的企业，是能吸引员工为之奋斗终生的。而现在，能让你为之付出终身的企业有几个？

暗黑3 最新图公布 Facebook粉丝突破60万



PCGG讯 近日，暗黑3官方Facebook达到了600000关注，为了感谢玩家的支持，暴雪再次奉上了一系列的游戏新图。根据外国玩家观察分析，自从暴雪推出了Twitter 和 Facebook 这两种交流渠道后，很明显蓝贴的资料迅速下滑，并且目前有从Twitter转移到Facebook的趋势，这可能与暴雪整体的商业策略有关。

堂堂的暗黑3官方账号竟然才有60万粉丝，这也太不像话了！蔡康永在腾讯微博上一共说了47句话，就有一千多万粉丝了。

官方:暗黑3已基本完成 Beta测试即将来临

PCGG讯 暴雪两个大头目Mike和Frank Pearce在接受采访的时候透露了关于暗黑3的最新消息。

在被问及官方发售日期以及（游戏）最终标题时，这两位暴雪公司的代表性人物回答说："……我们会尽一切努力保证游戏今年发售。技术上说（游戏）已经研发完成了。我们现在正处于内部测试和反馈意见收集阶段。是的，它很有机会在2011年底前发售，但是目前我们不能向你保证（这一点）。"



暗黑3恶魔猎手

这消息令人欣慰。从技术上说（游戏）已经研发完成了，暗黑3应该不会只做些微调，因为还有很多bug和其他问题挡住测试者的面前。当然"技术上"这个词儿用的很微妙，就像老板说"准备"给你加薪一样，用俗话说就是打白条。让我们祈求它没有什么隐患吧，这样在洪水来之前它就能发售了，外加一次beta测试。



暴雪就是个山寨货（下）

电攻出品，必定极品

“暴雪”的威名，老实说既然你会买了这本杂志，那就真的不需要再多介绍什么了。恩，既然专题的题目已经放在这里了，那么也就没有必要掩盖我们“黑”暴雪的意图了，不过从另一方面来说这也是游戏历史中确确实实的事实。暴雪带给我们的乐趣有很多，但是如果在未来的某一天我们不管讨论到游戏中任何一物的出处时一概都是使用“made in 暴雪”的话，那是何等的让人啼笑皆非啊。暴雪的游戏固然精彩，但是它的“山寨”也从来没有停止过。

名词解释：“山寨”是依靠抄袭、模仿、恶搞等手段发展壮大起来，反权威、反主流且带有狂欢性、解构性、反智性以及后现代表征的亚文化的大众文化现象。 作为一种新兴文化，跟风者从来不会少，以山寨为荣，从事山寨行为的一类人，开始聚集在一起，自称山寨人，而山寨人出品的山寨产品自然就称为山寨货。

从来都让前浪死在沙滩上
——魔兽争霸

■ 从《沙丘Ⅱ》到《魔兽争霸》

要说起《沙丘Ⅱ》，这个实在是有够老生常谈的了，这款开创了一种全新的游戏类型——RTS（即时战略）的游戏将Westwood送上了巅峰。而面对如此举世瞩目的成功，其模仿者自然是络绎不绝了，而迟迟未创造续篇的《沙丘》更是让玩家对这些模仿作乐此不疲。但是模仿自然是一件吃力不讨好的事情，成功了虽然可以分一杯羹，但是失败了就此遗臭万年。但是暴雪动用了15名对于《沙丘Ⅱ》优缺点了如指掌的员工，并且在风格上不随科幻的大流，另辟蹊径的选择了奇幻世界。虽然游戏内容的变化基本和《星际》与《星际：高达版》类似，不过玩家会如此痴迷于艾泽拉斯的魅力，或许是暴雪都未曾料到的。



▲ 从当时两者之间的游戏画面上可以看出游戏方式上相似度很高。不过将优点和精髓了解彻底，并转化为自己的风格，让暴雪从那时起就在玩家群众中十分讨巧。

■ 从《魔域帝国》到《魔兽争霸Ⅲ》

说《魔兽争霸Ⅲ》开创可拓展了即时战略的类型与瓶颈，为老矣的即时战略游戏重新定义一点都不过分。将英雄的概念真正融入对战，同时创造了刺探、侦查、练级的概念，原本传统意义的防守加兵海的传统即时战略战术受到了严重的打击。其实在《魔兽争霸Ⅲ》发售之前就已经有一款游戏诞生了以上的概念，试图让即时战略游戏摆脱“鼠标终结者”以及“坦克大战”之名，那就是2001年发售的《魔域帝国》。



▲ 从这个界面可以看到游戏的各项要素已经相当齐全了。

这款比魔兽早出一年的游戏，其实各方面的制作都不错，而且从画面上来看还是和《魔兽争霸Ⅲ》很想的，哦……不好意思我说错的，是《魔域帝国》找了一年出来，这个故意说错的。游戏的各项设定还是不错的，独一无二的阴阳资源系统、各类明确的战斗单位职能、并且拥有特殊技能的英雄，同时不同的兵种还有各类天赋加成，让其在战斗中发挥更大的优势。AI的制作也不错、有体力的概念，部队如果在丛林里面奔跑的话会被敌人发现。士兵的剑上会染到血，远程兵被近身会把起小刀。其实魔域帝国的各项系统是不错的，当时玩过此游戏的人已经会记忆犹新，不过作为一项即时战略游戏却犯了过于繁琐的毛病。



▲ 从两者的游戏画面上还是可以看出一些承上启下的关系

所以虽然这款在国内被育碧代理过，而其无论是制作者的水准、还是游戏本身的素质都相当的出色，并且被多家境外媒体评为年度即时战略游戏。在发售的一年之后被《魔兽争霸Ⅲ》的浪潮给淹没，因为这些特性毕竟只能在单机游戏中发挥出最大的特色，而魔兽竞技化的发展方式让全世界都记住了这个名字，或许在那个时候人们就已经意识到传统单机游戏的游戏寿命已经被大幅消减了。

不过由此看来这项“角色扮演+即时战略”天才创意，显然并不是我们可爱的暴雪率先发起的。

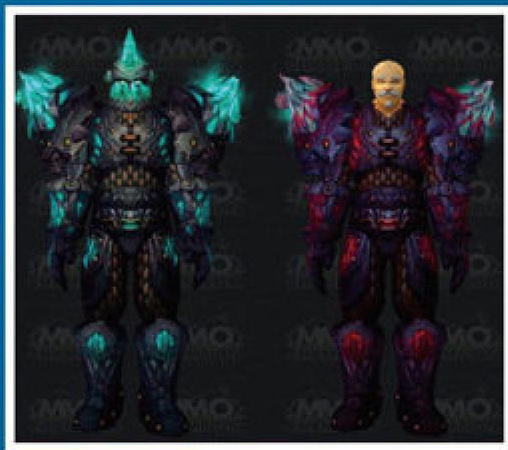


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：sky、贪睡猫、太狼 编辑：贪睡猫、sky 美编：哈秋

战士

《无尽的任务》全职业中血最多防最高的职业，战士能拿除了拳套以外的所有武器。所以虽然战士是大多数队伍都必选的职业，但是1个队伍一般只要1个战士系的。作为肉盾，没有任何职业可以完全替代战士的位置，战士的两个分支是防卫者跟狂战士。前者侧重防守，后者侧重进攻。但两者的防御差距并不是很大，在一般的练级中完全可以忽视。而由于后者拥有更高的攻击力，所以在练级时，后者要比前者更适合。在raid中，则相反，raid更需要一个能顶能抗血多的战士。所以防卫者就这里就体现出的价值了，属性侧重耐力跟力量。



《魔兽世界》中战士的3个天赋：防御、狂暴、武器，撇开后妈生的武器战士不谈。防战仍然是副本肉盾的首选，由于防战过于薄弱的攻击力，狂暴战士是战士练级的首选。同时在RAID中，由于拥有盗贼这个强力的近战物理输出，团队对于狂暴战士的需求并不是特别高，反而练级时大多采用狂暴战士，防战却永远是团队中不可缺少的领军人物。战士的主要属性：耐力、力量、命中。



圣骑士

《无尽的任务》中骑士所穿的装备完全跟战士系的一模一样。唯一不同的是，骑士不能拿最高级的盾跟不能装备双手挥舞武器跟远程武器。所以在相同等级，相同装备下，骑士会比战士，少一些属性。虽然如此，但是换给骑士的是，可以使用华丽的魔法，也正由于他们会魔法，而使骑士拥有很不错的攻击能力和辅助能力。在一般练级组队中，无论是当肉盾，还是当dps都是很不错的。属性侧重耐力、力量、智力。

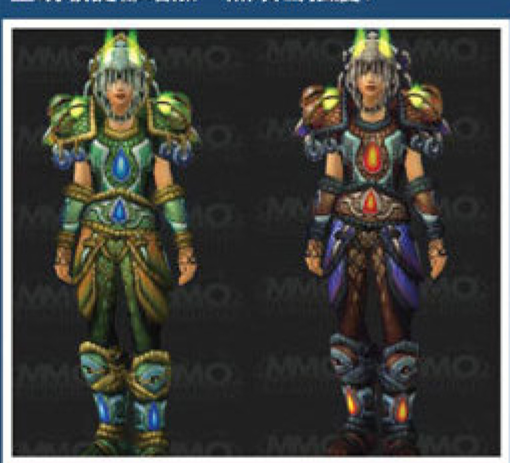
《魔兽世界》中的圣骑士和战士一样穿铠甲，主要以各种圣印来提高自己的DPS。奶骑和防骑都是公会RAID不可缺少的职业（后妈生了个惩戒骑），防骑以他出色的魔法群拉能力在团队中拥有一席之地，而奶骑的辅助能力甚至在牧师之上。

盗贼

《无尽的任务》中盗贼所有的是一些攻击力很一般但是很花哨的技能，比如可以让目标跪倒或者打倒在地上，而且最重要的盗贼拥有所有斥侯中唯一的团队潜行能力。虽然如此不要小看他们的攻击力，只要运用的好，完全可以在技能全开的情况下，而不造成ot。盗贼的优势就在于稳定，每次击杀相同强度的目标，他们造成的伤害都是差不多的。而且盗贼系是全职业中拥有最多物理削弱技能的职业在给目标造成伤害的同时，可以给目标带来降低防御，降低攻击速度、降低跑步速度、打晕的效果。属性侧重敏捷、力量。



《魔兽世界》中盗贼的攻击力很一般，所有职业中唯一可以使用潜行技能的，拥有最高的攻击速度，并且因为其精力值的设定，完全不用担心法系那样没有魔法的情况发生，这样也就意味着他是所有DPS职业中最稳定的。而在PK中盗贼的破甲、凿击、各种毒药、闷棍等都能带来各种限制效果。盗贼的属性中每一点力量或敏捷都增加一点攻击强度。



猎人

《无尽的任务》中猎手这个职业，是所有肉搏系中攻击最高的，但也往往是ot的制造者。猎手的作用就是制造伤害，任何辅助能力都没有，猎手的技能伤害都很高，有猎手的队伍可以很快速的解决掉目标，从而大大增加效率。虽然全职业中很多职业都能拿弓，但是唯有猎手是弓箭来制造伤害的。好的箭是很贵的。属性侧重敏捷、耐力、力量。

《魔兽世界》中猎人是团队中稳定的远程物理伤害提供者，近战能力几乎为零，自从大灾变后猎人取消蓝条的设定后，DPS能力大幅上升，逐渐超越盗贼成为排名第二的物理输出职业。而在大灾变以前，箭也是有强弱的设定，好的箭都是用荣誉或者声望来换的。属性侧重敏捷和耐力。

牧师

《无尽的任务》中牧师有个最大的优点就是能穿跟战士系一样的装备，武器方面只能拿钝器。 牧师的加血能力在祭祀中是最好的，并且在加血量上，是强于其他祭祀，所以无论是练级还是raid都是不可或缺的职业。师的两个分支是圣堂牧师跟审判者，前者注重治疗跟dd，后者注重debuff跟dot。属性侧重智慧，耐力。

《魔兽世界》中的牧师只能穿布甲（这点还是差距很大），也有着最强的加血能力，和全职业唯一的吸收伤害盾：真言术：盾。而牧师的3个天赋：神圣、戒律和暗影，神牧注重治疗能力，而暗牧更注重输出和DOT，并在大灾变中可以拥有稳定的输出能力。属性侧重智慧，精神。



萨满

《无尽的任务》中萨满只能穿中甲以下的装备，萨满的魔法侧重辅助类，能释放各种buff跟debuff。萨满拥有很多dot系魔法，攻击上也很不错，在练级中担任副治疗者很不错。raid中也是不可或缺的职业。萨满的两个分支是秘术巫医跟疫病巫医，前者侧重buff，并且有个bb，后者侧重debuff。属性侧重智慧、耐力。

《魔兽世界》中的萨满能够穿锁甲，在团队中萨满可以担任一个合格的群体治疗者，同时拥有各系图腾为团队提供各种buff。而在输出方面，增强萨满和元素萨满都有一定程度的削弱，不是最适合在团队中担任DPS职业。属性侧重智慧、耐力。



BLIZZARD ENTERTAINMENT

德鲁伊



《无尽的任务》中德鲁伊这个职业，只能穿轻甲以下的装备，能拿利器跟钝器。换来的是高攻击的魔法德鲁伊的魔法攻击在所有祭祀中是最高的，拥有各种dot跟dd，还有刺盾跟重生技能。在治疗魔法上 ，相比其他祭祀，德鲁伊的治疗速度是最快的，而且肉搏能力也是不错的，在练级跟raid上的定位跟萨满相似。属性侧重智慧、耐力、智力。

《魔兽世界》中的德鲁伊三系都有着很好的团队能力，野德可以当一个很好的物理输出或者肉盾，而平衡德在魔法的攻击上也丝毫不逊于其他法术职业，而奶德的存在使得整个团队有了稳定的治疗HOT，同时奶德也拥有最快的治疗魔法。属性侧重智慧、耐力、智力。

法师

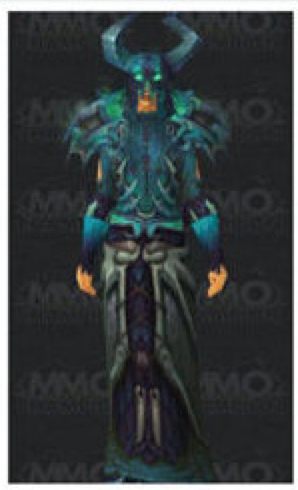


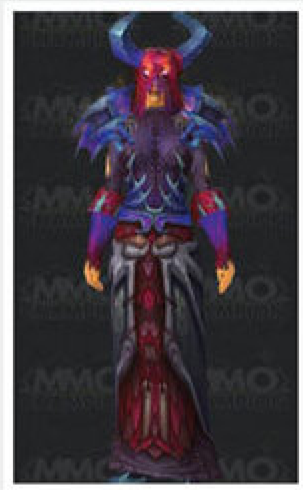
《无尽的任务》中魔法师这个职业，跟其他法师系的职业一样都只能穿超轻甲。拿匕首、细剑或者木杖他们是全职业中血最少的，但是攻击是全职业最高的。魔法师拥有各种伤害巨大的dd魔法跟不错的dot魔法。还会传送能量给队友，在练级处于有就组的地位。raid更是非常需要，并且拥有攻击最高的直接伤害魔法。 属性侧重智力耐力。

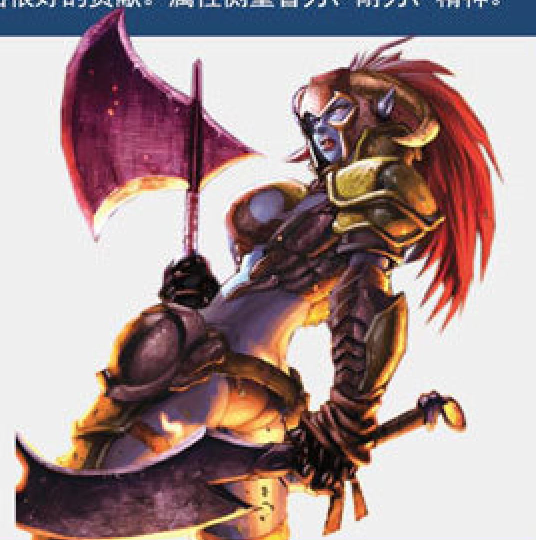
《魔兽世界》中法师和法系职业一样都只能穿布甲。血量也是所有职业中最少的。但法师拥有强大的DPS能力，并且能够开门传送队友去各大主城。而在RAID中，法师的智慧BUFF、较高的法术攻击伤害、极强的控制能力都能够为团队做出很好的贡献。属性侧重智力、耐力、精神。

无法找到一一对应的职业

大家在看了上面这么多之后，会发现只有术士和死骑是无法在《无尽的任务》中找到相对应的职业。但是，让我们来仔细看一下术士在《魔兽世界》中的构成——RAID中主要的法系输出职业，有很多DOT并能够召唤强力的宝宝进行协助，并且有着恐惧和沉默这样的控制魔法，并且能够使用血换魔这样的技能进行回蓝。这整个看起来，就像是《无尽的任务》中幻术师和召唤者的结合，幻术师主要负责控制和打晕而召唤者在团队中可以召唤宠物进行攻击，并且自身也拥有强力的魔法。









暴雪那些强大的想法

其实，写了上面这么多的对比，并不是说暴雪就是整个抄袭了《无尽的任务》的职业，暴雪将各个职业在团队中的定位和练级时的定位很好的学习了一下，取了很多《无尽的任务》里的精髓，同时也把这个游戏里一些繁琐复杂的设定给去除掉，这样更加有利于玩家进行游戏，也使得各个职业的设定看起来不那么复杂，并且分工明确。这样玩家就不用再在RAID团队中为了一些位置和装备吵架，以至于使得团队不和而无法体验完成副本的乐趣。

文：sky、贪睡猫、太狼 编辑：贪睡猫、sky 美编：哈秋



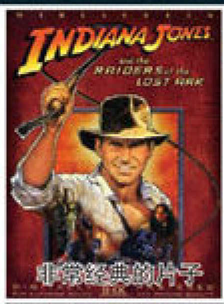
到处都是蛋

除了上述提到的游戏外，《魔兽世界》就是更多经典的山寨地，暴雪称之为彩蛋，这些蛋遍布魔兽地图的大街小巷，上到神龙下到小虫，大到90岁老头小到还未断奶的孩子，无处不在。



两兄弟到了魔兽世界依然互相喋喋不休

① 致敬作品：夺宝奇兵



非常经典的片子



魔兽奇兵第一部 祖阿曼探险



魔兽奇兵第二部 失落城寻宝记



魔兽奇兵第三部 英雄退休做导师

山寨剧情：印第安纳琼斯探宝

地点：奥丹姆

典故：夺宝奇兵有续集，没想到在游戏里也是，记得以前祖阿曼的探险队那个开门的倒霉蛋——哈里森·琼斯（哈里森·福特+印第安纳琼斯），这次大灾变在新的地图奥丹姆失落城再次登场，这次的戏份非常之多，和玩家炸门，大战巨象，加上电影式过场的嵌入，活生生一部好莱坞电影。



② 致敬作品：堂·吉诃德



我有幸做了这位著名人物的随从



书里的主要人物

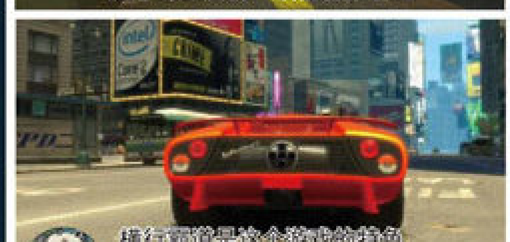
山寨对象：堂·吉诃德　　地点：安戈洛环形山

典故：大灾变中，我们会在安戈洛环形山附近找到一名北郡来的骑士，这个疯狂的骑士把环形山的恐龙都当成巨龙，把男血精当成少女，把别人的鹦鹉当凤凰杀了，把那些蒸汽元素当作圣光显灵，还蓄意推良民下山。陪他疯了一阵子完成数个莫名其妙的任务之后，骑上他的马儿去讨伐"龙后"，却反被穷追不舍。跟着这傻子让人感觉自己像小说中的堂吉诃德的仆人桑丘。作品主人公堂·吉诃德是一个典型人物，由于爱读骑士文学，入了迷，竟然要去游侠，锄强扶弱，为人民打抱不平。过程中把邻村的一个挤奶姑娘想像为他的女主人，把乡村客店当做城堡，把老板当做城堡的主人，硬要老板封他为骑士。他完全失掉对现实的感觉而沉入了漫无边际的幻想中，唯心地对待一切，处理一切，因此一路闯了许多祸，吃了许多亏，闹了许多笑话，然而一直执迷不悟。

③ 致敬作品：侠盗猎车手



没想到还没满10级就有车了坐



横行霸道是这个游戏的特色

山寨场景：带着家伙坐着跑车吃着火锅还唱着歌

地点：地精新手村

典故：大灾变中地精新手村——科赞任务完全模仿了GTA的故事构造：地精亲王与主角的帮派之争，欺骗保险金，香车女友，酒吧，自由度极高。



④ 致敬作品：超级马里奥

山寨对象：马里奥兄弟

地点：安戈洛环形山马绍尔营地

典故：再说这一段典故之前sky要说下国内的翻译毫无技术含义可言，非常无脑的把这两个NPC直译出来，如果单单看中文就完全不知道这个伏笔，哎，没文化真可怕。

马绍尔营地的两个NPC英文名字叫做“Larion”和“Muigin”，让我们把他们名字的开头字母互换，然后后面的“n”去掉，是不是就变成了任天堂游戏著名的马里奥兄弟“Mario“和”Luigi”，而且红绿色的服饰，武器大锤也非常吻合。这两个NPC是接“消灭血瓣花”任务的，至于为什么，玩过超级马里奥的我想不会不知道。



⑤ 致敬作品：赛尔达传说



林克小朋友的最爱

山寨对象：林克

地点：安戈洛环形山

典故：安戈洛环形山有个穿绿色衣服的小侏儒林克（linken），他会给你一长串需要跑路累到半死的任务，最后送你一把以他名字命名的飞镖——林克的回旋标（玩过赛尔达得都知道了吧！）。别生气，因为跑路是他的爱好，他就是经典游戏“赛尔达传说”系列里那个总是穿着绿衣的冒险家林克（link）。

⑥ 致敬作品：大金刚

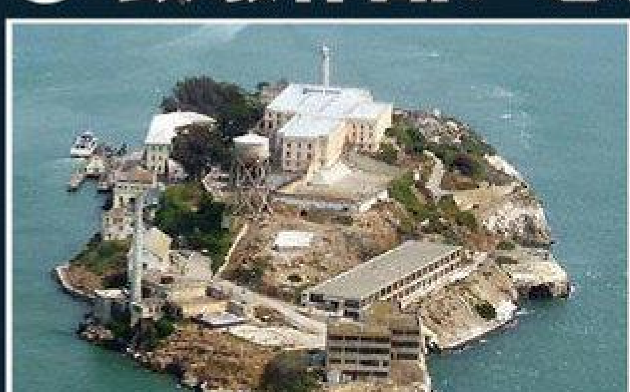


山寨对象：大金刚

地点：安戈洛环形山的猩猩洞

典故：如果是只有猩猩你不能说暴雪山寨，可打死猩猩还掉空桶这就让人匪夷所思，猩猩拿着空桶？这不就是任天堂的游戏大金刚嘛。

⑦ 致敬作品：恶魔岛阿卡特兹岛



地点：尘泥沼泽

典故：塞拉摩上方有个小岛，里面相比较这张地图而言等级较高的精英，其实这里曾经是一个监狱，关着因为中了黑龙公主和迪菲亚埋伏而被捕的暴风城的国王乌瑞恩，当然现在已经安全回到暴风城。在美国现实中也有这样一个岛，那就是旧金山外海的阿卡特兹岛（又称恶魔岛），他们的相似点在于：1、都是岛型监狱，四面峭壁深水；2、都关押一些知名的重刑犯；3、后面都被废弃，成为观光景点。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



❶ 致敬作品：太空战士希曼


这应该是耍完流氓后的希曼


太空虎的颜色有些出入

山寨对象：希曼和骷髅王
地点：沙塔斯的联盟战场军官
典故：80后小时候的经典动画《太空战士希曼》，刚说完"赐予我力量吧，我是希曼曼曼……"就把衣服扒光，露出2点，当时sky在学校里一直把这句话当做准备耍流氓的前兆。这位漫画英雄居然被暴雪拿来做阿拉希盆地的战场军官，后面还跟着他的太空虎，旁边还有他在动画里的同伴，小个子奥克，最具戏剧性的还有就是部落方则是希曼的死敌——骷髅王。这一安排让身为部落的sky极为不爽，这明显有歧视部落的意思，谁见过动画里正面人物会输的？

❷ 致敬作品：帕里斯·希尔顿


里面几百G一个的贵重物品其实都是灰色装备



地点：沙塔斯旅馆
典故：帕里斯·希尔顿的祖父是著名希尔顿酒店集团现任主席巴伦·希尔顿，曾祖父是希尔顿酒店的始创人康拉德·希尔顿，同时创建了以她名字命名的"Paris Hilton"品牌，旗下有香水、手袋、配饰等多个高档生产线，因此魔兽里卖的东西也价格不菲，巨无霸22格包就是出自她手。另外还有一个叫蕾古拉·尼切，称号前社交名媛的人，不过普通人看不到！是幽灵形态，需要戴上影月谷出售的幽灵眼镜及希尔顿的红宝石眼镜，或者灵魂形态才行。一直在对希尔顿做鬼脸，影射了曾经轰动一时的希尔顿偷拍门事件，（PS：冠希算什么，这才是真正的偷拍祖师爷）。

❸ 致敬作品：黑超特警





山寨对象：美国51区和黑超特警
地点：外域虚空风暴
典故：虚空风暴的中立城市52区显然是在恶搞美国的"外星人之家"——51区，同时在大门口站着一身黑西服的52区特工，而当你从大门经过时，一道闪光放了下来，一个BUFF：你没有看到那道光没有消除你的记忆，特工是在恶搞黑超特警里的黑衣人们，而那道光则是恶搞黑衣人用来消除外星人目击者记忆的闪光灯。

❹ 致敬作品：恶魔城


两颗门牙很像吸血鬼



山寨对象：伯爵昂古拉
地点：赞加沼泽 典故：这头稀有虚空鳐叫做"伯爵"昂古拉，打死后掉一个触发任务的道具：昂古拉的下颚，其实他的绰号和名字都是在恶搞恶魔城的魔王。

❺ 致敬作品：魔戒三部曲



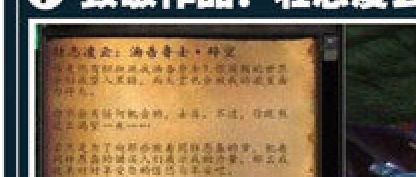
山寨物品：戒指
典故：每一次资料片，暴雪都会做一枚戒指，分别是至尊一戒、至尊二戒……以此类推，可以说与魔戒世界观形影不离的魔兽世界里，这些至尊戒会一直跟随着我们。巫妖王出现的是"至尊五戒"，说明则是"他把三戒四戒都给吃了"，期待大灾变"至尊六戒"的说明。

❻ 致敬作品：航班蛇患



山寨剧情：飞机上蛇满为患
地点：外域纳格兰奈辛瓦里营地
典故：纳格兰的奈辛瓦里远征队外面有一个坠毁的飞机，一个亡灵女仔不停的修理它，而飞机上爬满了蛇！这架飞机是在恶搞惊悚影片《航班蛇患》，讲述一架被黑帮放出一堆毒蛇的飞机上乘客的故事。

❼ 致敬作品：壮志凌云



山寨剧情：开飞机
地点：外域灵异浮岛
典故：在岛上有个兽人名字叫汤姆告鲁士·碎空，他给的任务就叫壮志凌云，进行一场空中躲子弹的追逐戏，非常有挑战，这个是不是向汤姆克鲁斯的壮志凌云致敬？



致敬作品：机器人总动员





山寨对象：Wall-E
典故：工程学可以做一个移动邮箱，这个邮箱叫MOLL-E，这个小装置是在对《机器人总动员》里可爱的小机器人Wall-E的恶搞，说明是"邮件分拣机"，而wall-E的功能是废品分拣。

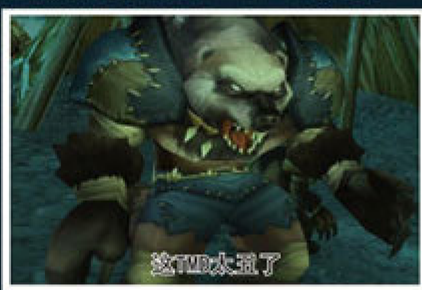
山寨对象：音乐教父 James Brown





地点：北极众魂熔炉副本
典故：
1、都是教父，都是黑人。
2、战斗时的曲子是一首激烈的摇滚乐，和教父的曲风相同。
3、掉落的物品里有一样爸爸的新袋子(Papa's Brand New Bag)，来自他的一首歌《Papa's got a brand new bag》。

致敬作品：X战警





山寨对象：金刚狼　　　　地点：北极龙骨荒野
典故：龙骨荒野海象人的任务会涉及到的一个狼獾人酋长，而他的名字是洛根，也就是金刚狼主角在电影中的名字。而这个酋长戴着的拳套也和金刚狼的大爪子差不多。sky在想是不是暴雪非常不喜欢休·杰克（电影金刚狼扮演者），非要把他山寨成这么的……有个性，跟中了"面目全非脚"似的，用新出的狼人来诠释这个角色都好上许多。

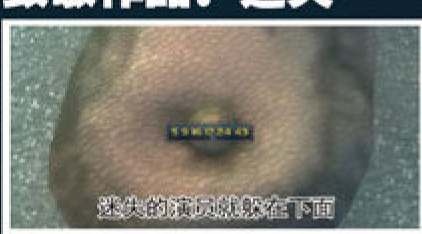
致敬作品：忍者神龟





山寨对象：斯普林特和四只忍者龟
地点：达拉然下水道
典故：同样都在下水道，同样是1只老鼠4只龟，但达拉然的龟都还没有成精，看来还要再修炼个百八千年。

致敬作品：迷失





山寨场地：小岛　　　　地点：休拉萨盆地
典故：休拉萨盆地的恶潮湖的中央有一座奇特的小岛，旁边则有一扇铁质舱门，舱门紧闭，上面有一个铭牌，鼠标移上去有一行数字：5 9 16 17 24 43，这显然是在恶搞美剧《迷失》里的那座神秘的地下掩体和那串数字。

致敬作品：宝石方块



地点：星海宝石地图
典故：在《星际争霸2》里最新加的一张名叫星海宝石，这可不是一般的对战地图，它完全山寨了《宝石方块》的模式进行游戏，消除三个或三个以上的宝石，能累计点数，点数可以用来出兵，也可以施放技能，非常没有意思的地图设定。

致敬作品：1947





地点：酒吧
典故：在星际争霸2的单机剧情里，有个酒吧场景，里面充满了所谓的彩蛋，其中一样就是一台街机，进去就是一款名叫《维京战机》的飞机游戏，暴雪号称是为了纪念自己的第一款游戏《失落的维京人》而做的（其实《失落的维京人》根本不是暴雪制作，而是一家游戏小公司制作完后被暴雪收购），维京人是个过关游戏，而在这里做成飞机游戏，到底是纪念多一点还是山寨多一点呢？

致敬作品：求生之路





山寨剧情：4人打僵尸　　　　地点：深入虎穴关卡
典故：《求生之路》这款打僵尸游戏红的莫名其妙，很多程度上这只是《生化危机》的联机版，但它就是红了，红了以后一定会被暴雪盯上，这不没想到在星际2里出现了这4个人，这四个响当当的星际英雄居然做了别人的山寨人物，让人不禁唏嘘，我知道雷诺自己并不想，都是暴雪逼的。



AVG最新推荐 十大冒险游戏

本期大叔给大家准备了冒险游戏的最新合辑。或许大家对冒险类游戏还不是非常了解，冒险游戏（Adventure Game，缩写为AVG或ADV），这是传统游戏中的一个大类。此类型游戏采取玩家输入或选择指令以改变行动的形式。强调故事线索的发掘，主要考验玩家的观察力和分析能力。冒险类游戏基本可分为动作类、解迷类、图片类和文字类四大块。另外还有一种日式AVG游戏，此类游戏既不属于动作式AVG也不属于解谜型AVG，而是脱身于电子小说，在形式上和一些恋爱游戏类似。

非此即彼 Alternativa

特别推荐

游戏类型	游戏制作	发行时间
动作冒险	Centauri Production	2011年1月5日

官方网站 Http://alternativa.firstreality.cz

这是一款有着科幻复古风格的传统点击式冒险解密游戏，在游戏里，玩家可以看到当代与未来元素相结合的游戏世界（可以参照电影《第五元素》）。配合游戏使用的是CPAL3D引擎，呈现给玩家一个风格独特的世界。只是不同于一般的叙事方式，在这款游戏中，采用的是多线性的叙述方式，故事情节跌宕起伏，并且处处都可以感受到游戏里毛骨悚然的气氛。推理元素、充满历史感和科幻情节的游戏会让玩家大呼过瘾。

游戏中，玩家可以通过故事逐渐了解这个叫Alterniva的世界。它的历史、社会环境、人们的生活状况。同样，如果玩家玩游戏的时候够仔细，会发现诸如此类的细节。主角可以见识到其他被战争毁坏的地区，然而新的问题同样会接踵而至。游戏里的单一故事并不长，而是借助多个短篇故事通过各方面来集中描述。大量的故事中，玩家会看到当时人们的生活状况和其中存在的各种问题。这样的故事比如强奸案的调查、夜行停尸房、黑客攻击数据库等内容会让玩家们兴奋不已。




废弃的厂房是AVG最常用的场景



游戏的画面相当精美




酒吧是打听消息的好去处

太平洋上的梦魇 Nightmare On The Pacific

游戏类型	游戏制作	发行时间
图片解谜	Gogii Games	2011年1月29日（汉化版）

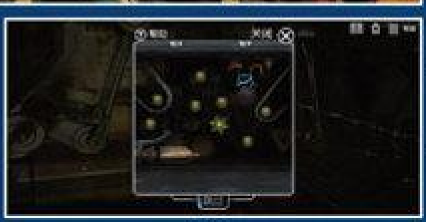
官方网站 Http://www.GogiiGames.com

这是“Gogii Games”带来的最新作品。游戏依旧采用了隐藏类冒险解谜形式，以机关谜题为主要进行方式，混合了单词寻物，和各种好玩的迷你游戏。你需要运用智慧和策略去解开谜题。游戏讲述了莎拉一家搭乘海王星号游轮希望进行一次轻松的家庭冒险。谁知随着海难的来袭，他们将经历灾难与意外的惨痛遭遇。当暴风雨、劣质的建筑物和错误的决策，把海王星号变成一个四分五裂的灾难之地，莎拉需要坚持不懈来解救家人。游戏中包括50余个扣人心弦的场景描绘，令人惊叹的冒险过程。玩家既可以欣赏到壮观的场面，也将体验到探索和冒险的真实感受。“珍藏版”中也内置了详尽的图文攻略和额外的冒险章节。这款游戏经过我们编辑部冒险达人小P羊同学的检验后确认为难得的佳作，详细的游戏介绍请关注本期极速体验栏目。





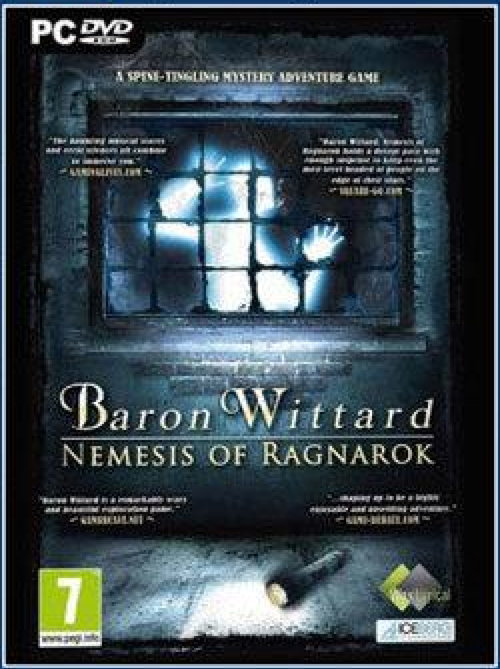




维塔德男爵：灭绝的复仇 Baron Wittard: Nemesis of Ragnarok

游戏类型	游戏制作	发行时间
动作冒险	Wax Lyrical Games	2011年2月18日

官方网站 Http://www.GogiiGames.com



古怪的维塔德男爵建造了某种很特别的东西：一个处于一个建筑物中的城市。这个被称为“乌托邦”的欢乐之宫，拥有1000个公寓、一座大商场和数百个办公室和休闲设施。一切设施都处于一个屋顶之下。它应该是在两年前盛大开业的，但却没有实现。发生的一系列神秘事件让乌托邦被人遗弃、一片死寂。人们都失踪了。电磁干扰在不断升高。这一切事件都指向Wittard的被遗弃的乌托邦。你只有一台摄影机和一个火把，必须前往乌托邦去探索这座城市蜿蜒曲折的走廊、秘密通道和阴沉的大厅。据当地镇民所说，Wittard有一个可怕的秘密。他们心有余悸地说这座城中潜伏着可怕的人或怪物，而且在等待着、聚集着力量。他们还说，快没有时间了……


手机里能提供什么信息呢

魔法师西蒙5 Simon the Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact

游戏类型	游戏制作	发行时间
漫画扮演	Silver Style Entertainment	2011年2月5日（汉化版）

官方网站 Http://www.simon-the-sorcerer-5.com



游戏讲述了外星人入侵魔法世界的故事，他们不仅到处搞破坏，还绑架了西蒙的女朋友阿利克斯。西蒙带领一些古怪的人建造飞船，飞向太空去解救阿利克斯，拯救地球。他还认识了一些生活在地下的鼹鼠，也不知他们到底是敌是友。最后却发现原来一切都是误会……

研发小组采用创新的赛璐珞着色（Cel-Shading）技术，除了建立出一种独特、现代、漫画般的风貌之外，还在整个游戏的内容中，提供玩家一种截然不同的方式来解谜过关。巧妙地整合在故事中的提示系统，对于冒险新手或老鸟来说，都将能发挥极大的助益。只要按下一个钮，游戏就会显示出主角的任务，以及他目前的状态，并提供三种不同程度的提示。随着剧情的开展，主角要利用许多狡猾、粗暴或是友善的方式，来面对各式各样的情况，而且这些手段在游戏结束时，也会影响到角色的个性。除此之外，多重结局的设计，也鼓励玩家愿意一次又一次地、以不同的角度来经历游戏的每个桥段。不过关键中的关键还是有简体中文版哦！


该进哪家的门呢
有点孤岛逃生的味道哦

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888









遗忘花园

Oblivious Garden Evening Primrose

游戏类型	游戏制作	发行时间
日式漫画	国产同人corypheе制作组	2010年12月24日

官方网站 Http://www.corypheesoft.com



这是本期栏目里介绍的所有冒险游戏中最特别的一款，不仅是因为它来自于我们国内同人游戏制作的成果，而且游戏的风格也是偏日漫剧情的，和欧美冒险游戏有很多区别之处。

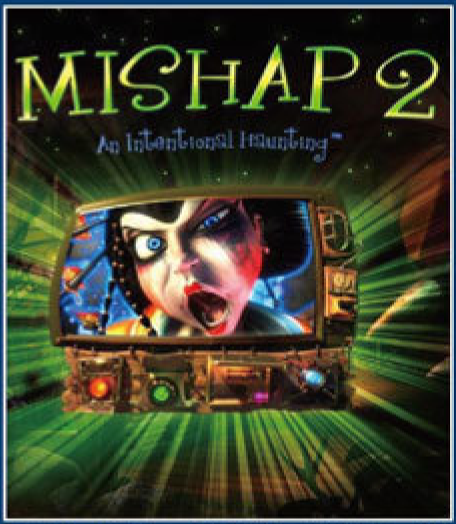
艾尔·里斯曾经是一位将军——统率千军的名将。但三年前的大败让他失去了一切。虽幸而未死，却被剥夺了贵族的身份，在旁人的遗忘和唾弃之中艰难地生活着。而现今，他再度受到了自己的叔父——当代瑟兰图皇帝的召见。时隔三年，挽回名誉的机会终于降临。皇帝让他与自己的七位公主一起排演王国的神迹剧并且在明年神的祭典大会上演出，结果是成功还是失败呢？还是要靠作为玩家的你来好好准备吧！

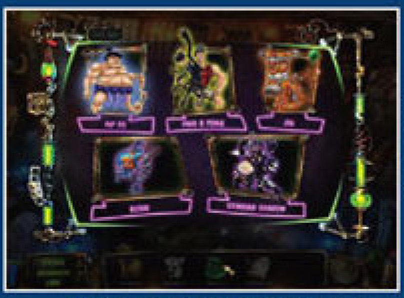
噩梦2：幽魂缠身

Mishap2：An Intentional Haunting

游戏类型	游戏制作	发行时间
图片解谜	Namco Games	2011年2月14日

官方网站 Http://www.namcogames.com/pc_games





游戏画面具有很棒的表现，奇幻风格的多变场景结合细腻的质地面会，不仅刻画出精美的图像效果，并具有大气恢弘的展示。多样的动画特效结合漫画剧情使画面更加生动丰富，辅助介绍内容也很多，华丽的异域景观，以及神秘的机关装置都会引起人们探究的兴趣，游戏的背景音乐表现为节奏舒缓的优美乐曲，略带神秘的旋律充满异域风情，伴随着各种生动的音效，所营造出具有真实感的空间环境和唯美的意境，将带给游戏者身临其境的感觉，这一次不是意外，而是早有预谋。帮助MiltonHobblepop秘密潜入他的竞争对手Avery Nailliv的宅子，去阻止更多灵魂被禁锢的科学家，每一个房间里都隐藏的东西和超自然的谜题等你去探索，在对付神秘的幽灵时，Milton的一些小道具将派上用场。



深海皇后：黑暗秘密

Empress of the Deep-The Darkest Secret

游戏类型	游戏制作	发行时间
图片解谜	Gogii	2010年2月2日

官方网站 Http://www.bigfishgames.com



当安娜醒来时，发现自己身在一座宏伟且神秘的深海陵墓，她不知道自己是谁，也不知道这是哪里。在一个陌生老人雅克布的引导下，她要开启这座迷人的皇室遗址，解开强大的黑暗女皇和自己过去的秘密，发现自己不可思议的身份。游戏画面采用了细腻而精致的2D图形，豪华气派的皇室宫殿或房间场景展示出丰富的变化，配合奇幻的人物插画、具有古典美感的浮雕建筑以及琳琅满目的艺术品，仿佛把人带入了梦幻般的领域。游戏声音：本作的音乐环节具有较高的水准，展示出丰富充实的音乐效果。游戏背景音乐给人以神秘的悬疑感，但舒缓的旋律不是使你感到紧张，优美的旋律为解谜过程添加了一份轻松与惬意。

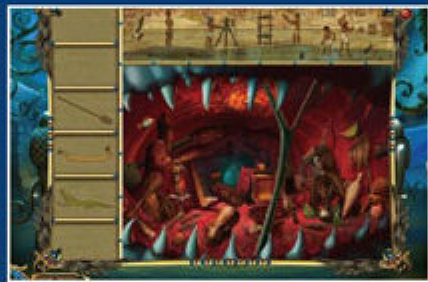


日落长眠：灵魂的领域
Eternal Night: Realm of Souls

游戏类型	游戏制作	发行时间
图片解谜	Namco Games	2011年2月8日

官方网站 Http://www.namcogames.com/pc_games





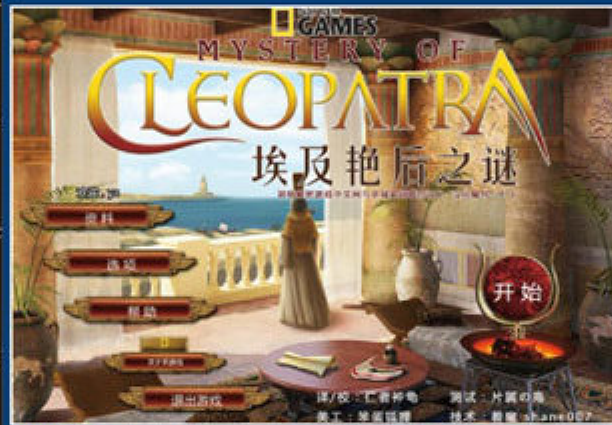
这又是一款“南梦宫”出品的冒险解谜游戏，游戏的内容也和古埃及失落的王国有关。当日落在古老的埃及七个漫长的日子不再升起，法老王召唤着一个能开辟一条天路让诸神直视这即将湮灭国度的英雄。你作为当选者去暗无天日的地下世界探索，重访埋没的古庙寻找失落的遗迹和救赎的线索。你将拥有魔力，帮助你解决常人无法解决的融会着星辰般浩渺智慧的难题。若你成功，日神Ra会重现人间照耀伟大的土地，而诸神也将对你献上他们的感激。


这是接龙还是对对碰啊
很多古埃及道具可以供你使用

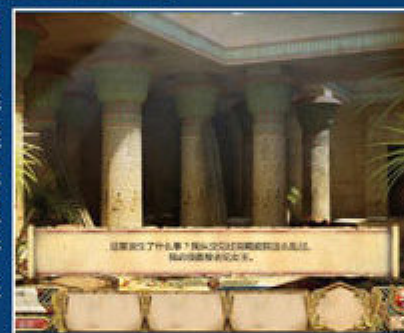
埃及艳后之谜
Mystery of Cleopatra

游戏类型	游戏制作	发行时间
图片解谜	Nat Geo Games	2010年12月30日

官方网站 Http://www.NatGeoGames.com



这是美国著名的《国家地理》频道旗下游戏公司制作的游戏，游戏是以系列发行了，最近还发行了一款《吴莉莉和兵马俑之谜》也是讲述中国秦始皇陵的探秘故事。而在这款《埃及艳后之谜》的游戏中，玩家将穿越到古埃及时期去扮演埃及艳后最得力的助手去审问试图行刺的罗马政要，这是一款解谜找图游戏，融合了丰富的历史和解谜要素，按照线索引导你去解开一宗关于国家政治和个人恩怨的谜题。大叔在寻找资料的时候对这一系列游戏产生了浓厚兴趣，更详细的报道，请关注之后杂志的内容哦！





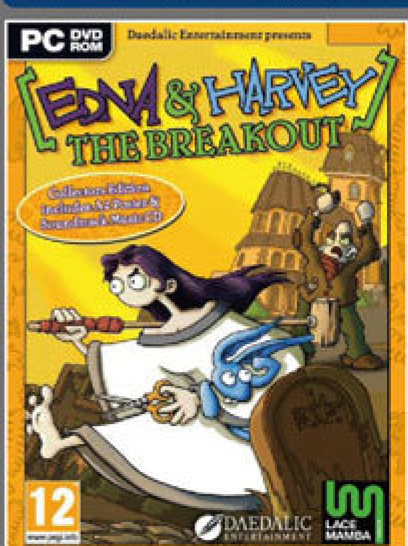
埃德娜和哈维：逃离疯人院
Edna & Harvey: The Breakout

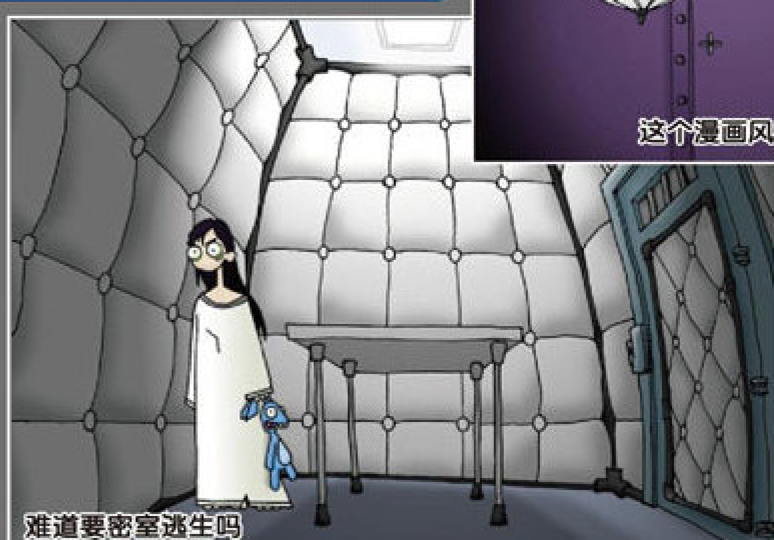
游戏类型	游戏制作	发行时间
漫画解谜	Daedalic Ent	2011年1月3日

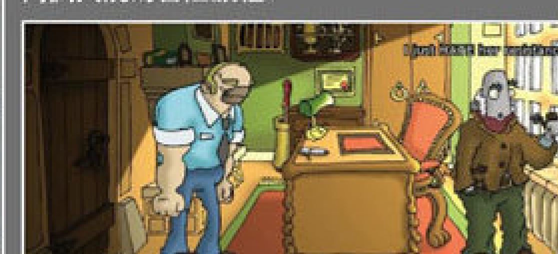
官方网站 Http://www.merscom.com


这个漫画风格让我想起了僵尸公主

这个游戏的漫画风格有非常纯粹的欧洲漫画韵味，或许我们中国玩家玩起来会感觉怪怪的，就当看一部诡异的动画片吧！这是个只需点击鼠标就能进行的游戏。我们的主角埃德娜是个冒险明星，某天醒来发现自己在一个疯人院里，并且失去了记忆。于是她和她的小伙伴哈维——那只玩具兔子，一起开始了逃离疯人院的冒险旅程。




难道要密室逃生吗





种族大战再次开启！

战锤40K:战争黎明2:惩罚

S 期待度			
发售日期	2011年第一季度	即时战略
游戏公司	THQ	
游戏特点	老牌大作	

推荐人群：喜欢星际争霸类型的即时战略玩家

老牌即时战略游戏

《战争黎明2》并不只是2009年最出色的即时战略游戏之一，而是那年最出色的游戏之一。开发商Relic一再表示，他们对几乎所有的竞争对手都将造成强力冲击，而且他们用快速扩张的方式在首发很长时间以后，来支持RTS的出售特许权。我们在去年的《战争黎明2：混沌崛起》中已经见过了这种状况，而且从目前我们所见到的情况来看，我们在即将到来的《战锤40K：战争黎明2-惩罚(Warhammer 40,000: Dawn of War II - Retribution)》中也会再次看到这样的事情。

在Relic娱乐公司位于温哥华的工作室里，工作人员透露了些《战锤40k：战争黎明2-惩罚》新情报。在强调防守玩法的基础上，给游戏加入些新的元素，这对那些喜欢站着打斗而非用正确的方法淹死对手的玩家来说，无疑是个非常好的消息。


这才是魔兽世界中兽人的原型



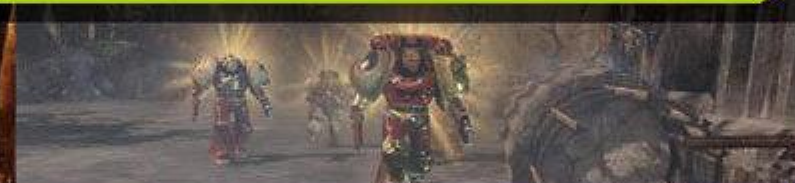
游戏结合了不少RPG的元素

全新的想法

制作人Jeff Lydell说："《战锤》里没有好人这种说法，大家都是在为自己打拼而已"，他说，"如果你放眼于整个故事世界和细节，为了生存，大家都不得不这么做，这不是自不自私的问题，每一场战斗都是为了生存"。用灵活的枪法把你的对手爆头，以挫其锐气的做法肯定在某些颁布了详细《日内瓦公约》的地方会被限制，也许你会不情愿的承认，但记住一点，《战锤40K》是一个冷血的，胜者为王败者为寇的世界。

战斗系统有了全新的走向，谁掌握了灭绝令这种足以威胁所有人的攻击指令，谁就具有了统治权，"当然有玩家会全部都玩上一遍，因为我们的故事是唯一的，每个种族加入战争的原因都是唯一的"，Lydell说，"种族之间的战斗都是独一无二的，同时还有和朋友协作或者增加挑战难度的选项。"


人类部队能获胜吗？



早期备受争议的试玩版

《战锤40k：战争黎明2》早期放出过一个备受争议的，在单人模式下不停重复使用地图的版本。这条反馈已被记录并在《混沌崛起》中有所改良，工作人员保证这种事不会在《战锤40k：战争黎明2-惩罚》中再现。

如果你之前从没玩过《战争黎明2》，那么试试《战锤40k：战争黎明2-惩罚》应该是个不错的开端。先不谈它只是一款售价30美元的资料片（你不需要安装原版即可运行它），此作是很有特色的，仍基于指挥较少兵力来进行紧张激烈的小规模战斗为基础的战略主题。《惩罚》仍远离许多其它RTS游戏一门心思钻研的基地建设方式，而是让你将注意力一直放在行动上。它仍然有着人见人爱的多人游戏模式。可以这么说，《战锤40k：战争黎明2-惩罚》绝对让你体验深刻。

PDF过刊杂志收藏购买微信

当然，《战锤40k：战争黎明2-惩罚》并没有打破《战争黎明2》的模式，但它在战役上尝试了一些新花样。《惩罚》提供了六个种族来替换掉原有的只给玩家一个种族来进行战役的模式。玩家可以选择兽族，星际战士，艾尔达灵族，泰伦虫族，混沌星际战士或是帝国卫队，带着它们出现在同一个关卡中。是的我知道，这说明它们没有各自独立的战役了，但我认为我们应该感到高兴，因为Relic最终还是给了我们按照自己的方式去玩游戏的机会，这总比强迫我们用自己讨厌的军队来玩游戏要好得多。



上次已经提到过的憎恶原型大不敬者

不确切地说，我只玩过兽族，但按我的想象，战役的难度会随着玩家选择的军队而改变。比如说兽族有自己的英雄单位，弥补了它们的消耗性部队。另一方面，星际战士的每一种单位都有英雄单位存在，这使得每个士兵都很有价值，但如果失去了一个，你会感到很痛心。每个种族都有自己独特的结构，这让游戏变得有重玩的价值，因为每个种族在战斗中都会带来不一样的体验。



即时战略模式下的大对战

《惩罚》具有极大的吸引力

《惩罚》的吸引力在于，它作为一款很棒的战略游戏的原因是，升级和收集战利品。每关过后，玩家可以选择一项报酬，有权给他的角色选择一项新的战利品或是给他的军队赋予一项被动技能。而且，玩家升级他们的英雄单位可以让他们学会特殊技能，获得更多的装备槽，这让玩家们可以按照自己的风格去定制他们。它的RPG元素不多，但也足能让收集狂们对于流血冲突以外的事情上瘾。

如果你玩过《战争黎明2》，那你应该见过《惩罚》中的大多数部队，但帝国卫队确实是头次登场。帝国卫队是由大量普通的人类士兵组成，游戏一开始便拥有数量较多的士兵，而且在加入英雄单位以后能变得更多。英雄们也掌握有独特的帝国卫队技能，比如让他们能够牺牲一些小队成员来突出重围。



兽人部队血腥最重要

《惩罚》的吸引力在于，它作为一款很棒的战略游戏的原因是，升级和收集战利品。每关过后，玩家可以选择一项报酬，有权给他的角色选择一项新的战利品或是给他的军队赋予一项被动技能。而且，玩家升级他们的英雄单位可以让他们学会特殊技能，获得更多的装备槽，这让玩家们可以按照自己的风格去定制他们。它的RPG元素不多，但也足能让收集狂们对于流血冲突以外的事情上瘾。

帝国卫队的力量看着似乎不强，但不要低估了他们。《战锤40k》的粉丝们会看到新增的帝国卫队单位：从巨大的奥格林人（拿枪的食人魔），步行战车，哨兵机甲到巨大的帝王毒刃，帝国卫队的粉丝们可以看到很多耳熟能详的单位。





不同的游戏模式

同样的，竞赛模式和《战争黎明2》的生存模式也会有新的地图。抗战到底，这一《惩罚》中对我最有吸引力的模式已经不是我们这些粉丝以前见过的东西了。是的，它仍是一个有着普通机械师的即时战略游戏，但每场战役的任务可不仅仅是“到那里杀死X、Y和Z”了。取而代之的是，我的体验表明了任务目标是很多样化的，从标准的“把他们杀光”到“从巨型坦克的手下没命地逃跑”再到“在这里抵御敌人的狂攻”。Boss们也比前作更加有趣，感觉更像网络游戏中的boss，而不是以前你指挥支大军便能踩扁的Boss了。总得来说，《惩罚》是一款让人兴趣盎然的游戏，由Relic制作，兼有火爆战斗和周密战略，我所喜爱和期待的一款游戏。



游戏画面做得十分细腻





故事背景

在很久以前，人类发明了空间跳跃旅行，因此让人类的宇宙开发出现了飞跃式的成长，但也为人类带来了灾难。因为空间跳跃旅行时必须透过次元空间进行，而这里却是邪恶的浑沌势力与恶魔栖身之处。不仅如此，次元空间中充满了能量风暴，在其中航行时，只有技术高超的领航员才能够避开这些危险平安到达。

然而，贪心的人类各族为了抢夺次元空间的开发权及资源开始明争暗斗，到后来，战争已无可避免。人类各族派出大量的舰队在次元空间中准备开战，但没想到战争还没开始，次元空间就掀起一阵空前巨大的能量风暴，不仅几乎将所有舰队摧毁，更进一步脱离次元空间而吹向地球。

这股能量风暴持续了上万年，将地球与外界完全隔离。直到风暴离去后，地球上诞生了一位救世主，他不但找回人类遗失数千年的科技跟文明，更让人类远离战火，开创了一统的帝国。他，没有名字，是全人类景仰的帝国先祖“帝王”。

帝王利用基因改造技术强化手下的人类战士，他们被称为“星际战士”，比一般人类加倍强壮健硕，而且能生存数百年之久。帝王以第一批星际战士统一了地球，接着他们决定开拓更多的疆土，并解放那些在很久以前曾经属于人类的殖民地。这个远征时期足足维持了200多年。

经过这段时期的争战，帝国版图扩张到比能量风暴前更加的壮盛，出色的星际战士分别组成一些称为“战团”的组织。由于不同战团需要应付不同的战线，所以战团内的星际战士各有差异；经过改良的改培植科技，让人类可以在一年间就变成强悍的星际战士，无疑让人类增加了大量的后备军，却也埋下了危机。

参与帝国开创远征的共有20个战团，他们被统称为第一代星际战士。在一开始时，帝王以自己基因培植出20个最精良基因原体，放进20个培育囊之中细心培育，准备将来协助帝王统一国土。但是身在次元空间的邪恶的浑沌势力虎视眈眈，打算破坏这些培育囊，在双方的争斗中，20个培育囊被邪神掀起的能量风暴卷进次元空间。培育囊在次元空间漂流了百年，到底起了什么变化并没有人知道。

经过百年，次元空间出现缺口，所有的培育囊掉落到各处，帝王得知消息后，便一边争战一边想办法将这些基因原体寻回，后来这些精良的基因原体就成了二十个远征战团的领导者。

当所有的战团正在为帝王争战时，贺拉斯已经开始密谋要反叛。后来，贺拉斯从月球向地球发动攻击，当时情况极为混乱，根本没人知道有多少战团还是向帝王效忠的。越来越多基因原体埋藏的邪恶意念萌发，最后竟有九个战团听从贺拉斯的命令。

帝王率领仍忠心耿耿的八个战团对抗贺拉斯，但双方的星际战士训练、装备战术都是一样的，可想而知战况十分惨烈。最后贺拉斯以一记奇招让所有舰队重兵利用空间跳跃直取帝王宫殿，让帝王面临失败的命运。就在大势已去之时，贺拉斯犯下一个致命的错误，他为了嘲笑帝王的无能，希望以自己的灵力击垮帝王，而下令全部舰队卸下防护罩……



ELEMENTS OF WAR 全面战争

来做击败美国的英雄吧！



A 期待度	发售日期	2011年3月预定	策略模拟
	游戏公司	Kalypso Media	
	游戏特点	真实战争	

推荐人群：美国企图称霸世界，光这点你会不动心吗？

游戏背景 终结毁灭性灾难

在一次实验性武器测试中，美军试射了一种足以影响天候的强大武器，但因不明原因发生意外，华府及其周遭所有都市在一瞬间化为废墟，巨大的海啸、地震及龙卷风侵袭全球，数百万人因而丧命。为了终结这场灾难，欧洲各国派出一支特殊部队前往美国本土，试着找出灾难的根源，并终结这场末日般的悲剧…


游戏的武器十分现代化

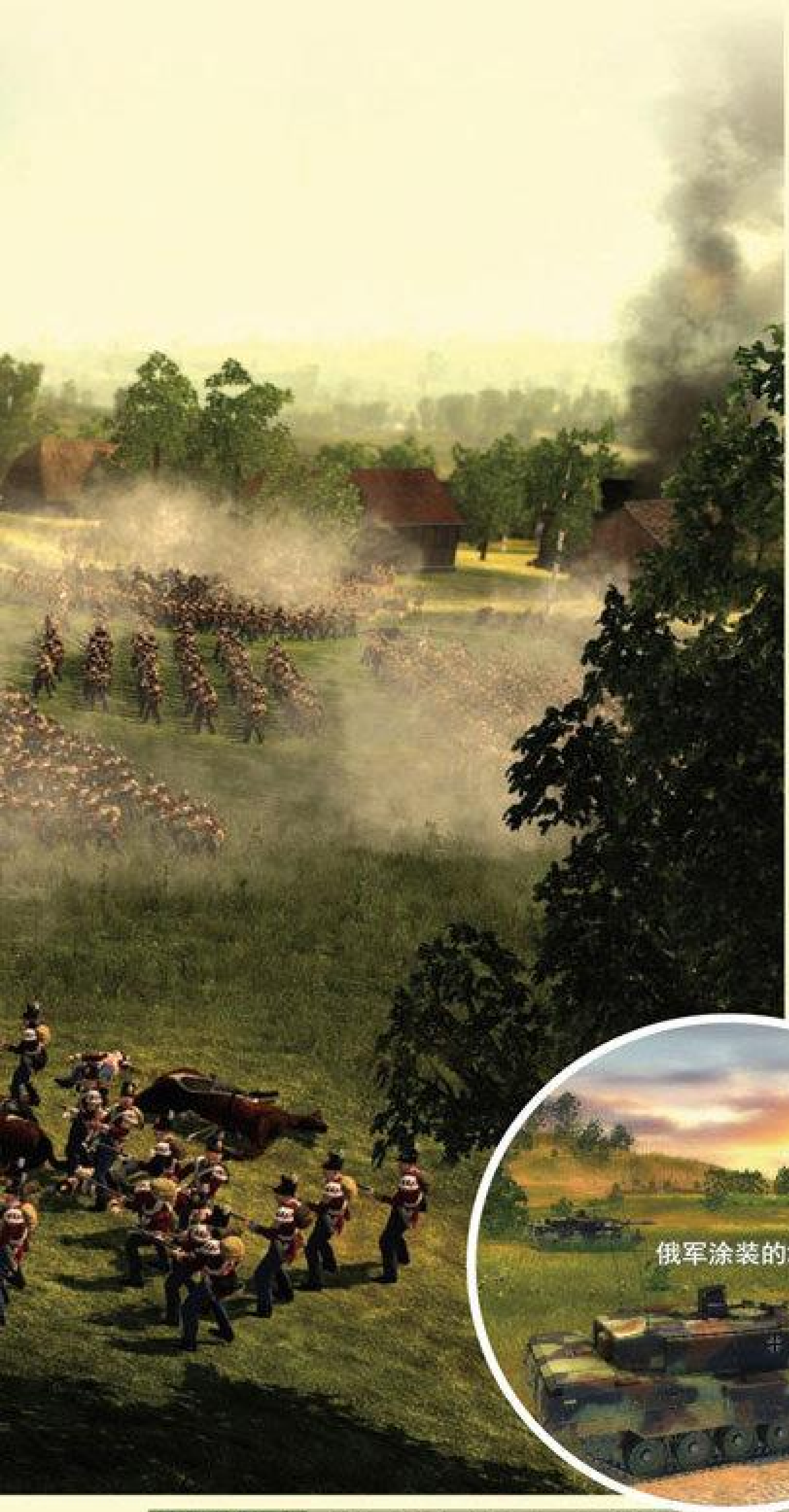

坦克的细节描绘


价廉物美的反坦克兵



单机 与 在线 模式并行

《全面战争》是一款实时战略游戏，游戏架构于未来世界，在天地巨变的灾难中，玩家必须找到灾难的根源并阻止这悲剧性的一切。 就游戏模式而言，玩家可以进行单机模式体验剧情，或在在线模式中与其他玩家一起挑战各项任务。单机模式总共有十个章节，每个章节都有史诗般的剧情及大量的任务，藉由单机任务，玩家可以充分了解整个游戏的架构，享受科幻感十足的未来战争；在线模式除了玩家对战外，还提供了十种不同类型的任务，让玩家在对战之余也能藉由任务获得升级所需的金钱与道具。





在线模式下的FPS游戏



各军的涂装还原了真实的战场

俄军涂装的坦克

创新的战斗系统与单位

在《全面战争》中，气候系统是其最大的特色，无论是晴朗无云的大好天气，或是狂风暴雨，甚至龙卷风、海啸来袭等天候，在本作中都对战局有相当显著的影响，玩家必须善用天候的特性才能获得胜利。除了气候系统外，本作另一个独一无二的特色在于“Elements”，一种可以将自然力量转换为武器的单位，越强大的自然力，“Element”能发挥的能力也就越高。另外在在线模式中，还有25种以上的武器升级选项，只要善用这些选项进行升级，并搭配气候系统使用“Element”，绝对会让敌人闻之丧胆，进而取得战事的胜利！

临场感十足的画面特效

游戏采用震撼的3D特效，以及惊人的物理引擎，在视觉效果上有超乎寻常的表现。一般实时战略游戏最为人所诟病的部分，就是摧毁敌方设施及载具时，只看的到零星几颗火花及敷衍带过的崩塌，但这一点《全面战争》有相当大的改进，让玩家可以在破坏敌方设施及载具时看到独一无二的破坏动画，提高进行游戏时的乐趣。此外，制作小组对作战单位进行精细的设计，各种单位都相当细致而真实，让玩家在进行游戏时更有身历其境的体验！

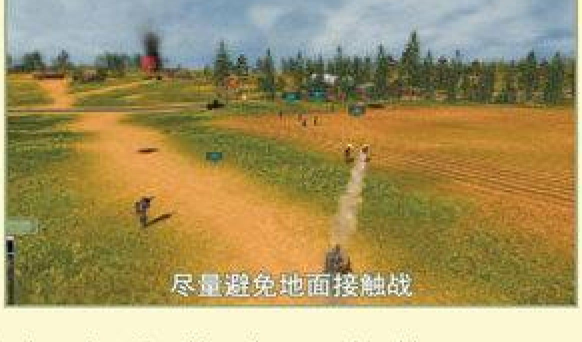
丰富的游戏内容

就势力而言，本作有许多不同的势力提供玩家选择，例如“The army of the Russian Federation”、“German army”、“The army of the USA - Patriots”、“The army of the USA - Ravens”、“Pillagers”等等，每个势力都拥有独特的作战单位及擅长的作战方式，唯有掌握各势力的特点，才能顺利赢得每场战斗；除了有许多势力可选择，在在线模式中还收录了50张战场地图，幅员辽阔，每个战场都在二平方公里以上，让玩家在战术运用上有更大的弹性！

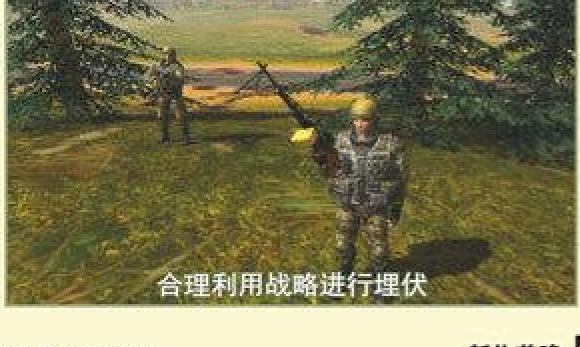




游戏恢弘壮阔的场景



尽量避免地面接触战



合理利用战略进行埋伏

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

到中世纪来称霸

要塞3



A 期待度		
发售日期	2011年第一季度	策略模拟
游戏公司	Southpeak Games	
游戏特点	中世纪	

推荐人群：崇拜骑士精神者

采用了副厂的开发引擎

《要塞3》是经典游戏《要塞》系列的最新续作，他并没有采用原厂的游戏开发引擎，而是采用了一个叫做Trinigy的公司开发的Vision Engine，虽然那只是一个来自德国的小公司，但游戏开发小组貌似很喜欢他们。前不久的育碧大作《工人物语7》就是用Vision Engine开发的。我们在开发《地牢英雄》时也是用的这个引擎。这是一个不错的技术转型。

Trinigy的家伙们都很不错，技术也很好。正因为他们规模很小，因此我们才能在工作中更加灵活，不那么受成规束缚。否则，我们准会看到大发行商的老板拍桌子瞪眼冲我们大吼："你们做的那个该死的XX游戏库存已经成山了！"如果我们找上Crytek或Epic这样的大佬们，就别想得到任何支持。所以我认为，目前我们的合作很不错。

《要塞3》用的是别人的引擎，却没有使用其他厂商经常使用的虚幻3引擎。这个抉择，在现在看来是很正确。如果你只是想做些着色效果或景深效果等等，其实很容易。而如果你想实现大量的多边形和多层着色效果等……要知道游戏内容设计可是个复杂的工作。目前对这个游戏来说，就相当复杂。必须有Havok物理引擎，有寻路系统，有Vision引擎……即使有着这些工具，开发小组依然有很多要做，如脚本和A.I.设计等……


城堡的内景


初期的守城战



新编剧，新风格

《要塞3》并没有请到Rhianna Pratchett（著名游戏编剧，作品包括著名的《镜之边缘》和《霸王》等）来进行剧本创造，据说是因为她实在太忙了，甚至在编写《地牢英雄》的剧本时，她都有许多别的项目要做。工作小组有一段时间没联系她了，希望她能更加坚强，因为她最近遇上了些麻烦。

相对于Rhianna的风格，《要塞3》的故事会略为直白。游戏中有一些幽默元素，但似乎有意轻描淡写了。不是因为游戏有趣它就有趣了，而是游戏真的很有意思。如在攻城时用动物尸体作炮弹，实际上会做得更邪恶些，让你有几种动物可选。制作组甚至在Facebook上举行了投票，让玩家来决定第四种动物炮弹是什么。


城堡的内部环境

育碧参与游戏制作

实际上在游戏制作过程里有来自育碧的成员帮忙。他们想要看到的是游戏中的刑讯工具。在《要塞》中，如果你要做一个邪恶领主，你就得准备一些刑讯用具，建个“酷刑工会”什么的……现在，如果你免费得到酷刑工具，只要往地图上一扔，一个受刑者就会自动出现。这很有趣，但还不算过分。游戏在向他们展示幽默部分是如何被轻描淡写地反映在融入游戏中的。比如，刽子手会用南瓜练习行刑。

作为公司来说，游戏是把《要塞》的传统带回来的时刻了，也明白人们对新作的期望值很高。希望继续被人们称作“那个出‘造城堡’游戏的公司”，期待《要塞》系列能在未来发扬光大。就个人来说，游戏图像评分能在6.5以上。《要塞》游戏图像就没得过高分，总是显得落后于同时期作品。


游戏的画面不错

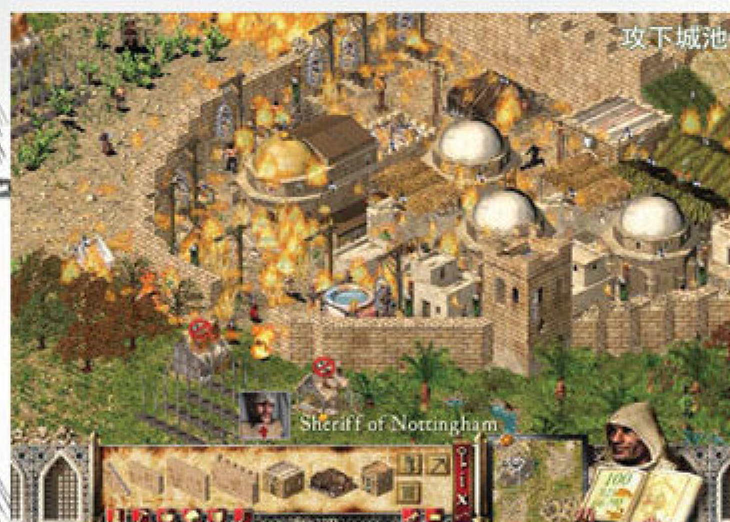
中世纪的美妙

中世纪真是一个美妙的时代，让人真想亲自过一把瘾。我认为那是历史上最有趣的时期之一，有许多傻事发生。制作组还有许多很好的想法，如果《要塞3》和MMO版《要塞王国》表现不错的话，我们也许就会实现那些想法。

游戏中会放出地图编辑器，也就是说我们会有玩儿不完的地图。如果没有游戏爱好者自建的网站，你就不会了解这点。实际上有位玩家自制了100张地图，几乎重现了整个指环王三部曲。还将电影配乐和对话等元素完全植入了地图中。我们告诫他不要上传这些地图，否则新线影业定然不会放过我们。

开发小组的Simon Bradbury认为，最近三年对游戏业的每个人都是一段不寻常的时间。GameCock倒闭了，然后被SouthPeak买下了。但我们一切进展顺利，游戏会顺利发行的。我的意思是鉴于其它公司的遭遇，我们仍然活着就很值得高兴了。很多人都离开了，虽然这是产业发展中周期性的结果，但这仍然令人伤心。我觉得每个离开的制作者在游戏行业中都曾经历过美好的时光。


看了这图你会怀疑你的机器性能吗？



攻下城池



Hot!


岛上的任何设施都能被用来抵御僵尸

由Techland开发的新游戏《死亡岛(Dead Island)》是一款结合了动作要素在内的射击类游戏，游戏的发生地点也是在巴布亚新几内亚一个热带天堂般的孤岛上，玩家将扮演于此地度假的角色之一。由于全球的瘟疫化以及遗传基因学的滥用，导致岛上人员变为僵尸，玩家在游戏中必须尽可能的逃脱僵尸们的追捕，想尽一切办法存活下去。以外，玩家还会随着剧情慢慢探索到岛上的秘密。



僵尸大军侵袭小岛
DEAD ISLAND
死亡岛

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

A 期待度		
发售日期	2011年第一季度	射击游戏
游戏公司	Deep Silver	
游戏特点	僵尸射击	

推荐人群：对CG做得像电影一样的才感兴趣的游戏玩家


十分恐怖的游戏效果

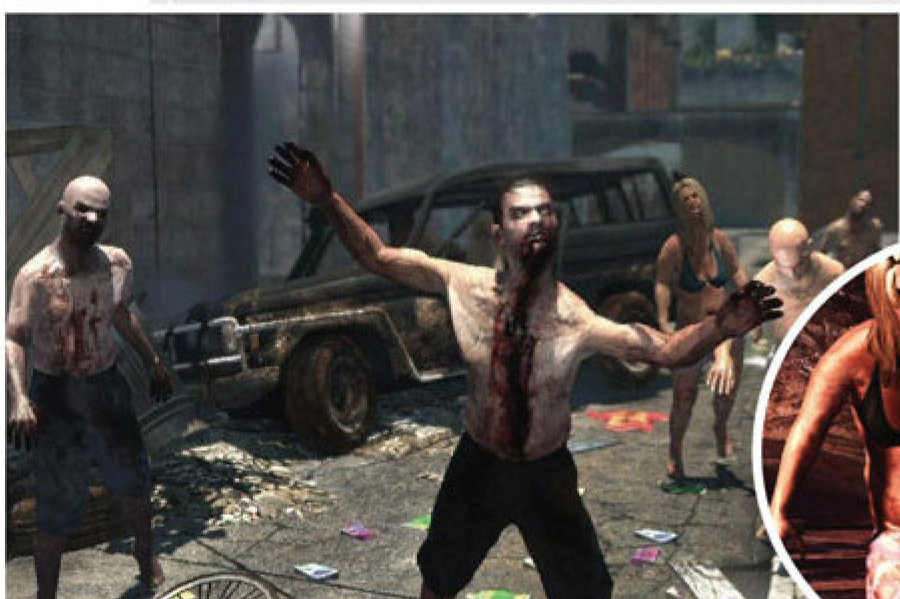
大家一起来跳票

拖了5年的以僵尸为题材的第一人称射击游戏新作《死亡岛(Dead Island)》是由波兰的Techland所开发。IGN近日放出消息：有一款发表后迟未有后续消息的作品就是他，随后公布其该作的新图及预告片，这款游戏曾在2007年公布，预计2008年上市，结果一拖就到现在了。而今，游戏预计2011年上市，平台为PC/PS3/360。


越发真实的游戏CG







神奇的预告片

这款游戏具体怎样我们无法判断，但这段预告片太令人震撼了！预告片的故事（也许并非游戏的所有故事）展现了在度假村中，这个家庭为拯救女儿与僵尸惨烈搏斗的短暂瞬间。这段预告片的艺术造诣简直令人称奇，完全可以充当一部电影的缩影。在伴有忧郁的背景音乐下，以倒序以及正序的瞬间穿插直至最后的相交、精彩的情感表情效果、精彩的镜头以及感人的剧情，在很短的时间内完美的演绎了这段故事，起初原本是那么美好。在我们看惯了如生化危机、生存之旅等预告片的那种着重渲染恐怖、紧张气氛外，僵尸题材原来也可以这么表达，绝对值得回味。


令人震撼的预告片

故事背景

游戏的故事情节讲述的是一对夫妇在飞往他们梦幻的度假圣地中遭遇撞击。主人公为了寻找自己失踪的妻子，进入了一片黑暗的混乱丛林。谁也没想到，这是一个让“死亡”有了全新含义的地方。途中你将会面对一群被病毒感染的“僵尸大军”，你得去探索岛屿最黑暗区域的隐秘之处，杀出一条血路，生存是你的最终目标。最重要的是你在面对这些可怕的“僵尸大军”时，你要利用身边的环境找到所有能当武器的东西，然后一一击败敌人逃出包围圈，在游戏中你的任何决定都将会影响到整个游戏的剧情发展。


恐怖的敌人


汽油弹的效果很好


本作的游戏场景很漂亮

英雄冼梅

冼梅是棕榈休闲度假的雇员，出生在中国，她选的职业目的是体验不同的人文和文化。Banoii是她从故乡到外地的第一个定居点。冼梅学习能力很快，很聪明-她还是个运动健将-跑得很快。在刚刚抵达小岛时，她负责酒店的各种杂物事项，后来作为酒店的接待员。能有机会接触到不同国家的文化是冼梅的理想，也是她进行环球旅行的重要准备。





游戏将改编为好莱坞大片



最近讨论最热烈的《死亡岛》游戏预告片，根据该游戏的电影版制作已经纳入好莱坞的拍摄计划。好莱坞新闻站The Wrap日前报道，制片人Sean Daniel和联合娱乐（Union Entertainment）已获得这款在2007年公布的游戏的电影改编权。Daniel与联合娱乐总裁Richard Liebowitz和制片人Dmitri Johnson已经跟踪游戏开发有好些年了，2009年时已获得电影改编权。Daniel（《狼人》，《木乃伊3》）和联合娱乐（《极限特工》）目前正在寻找合适的电影剧本。

问题是，预告片未描绘任何游戏玩法的细节；那电影是建立在实机游戏还是已经引起强烈反响的预告片呢？以我猜，他们应该选择预告片的情感和混乱感。另外该预告片在大陆的火爆情况，让该游戏的关注度猛然增加，从百度的搜索次数来统计，“死亡岛”在两天之内的关注度（5815）竟然已超过了近期各大已上市和将要上市的游戏。搞笑的是或许在明天就会超过“死亡空间2”自上市以来的最高关注度（6647）。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

崛起2：黑暗水域 孤岛求生！

B 期待度	发售日期	2011年第二季度
	游戏公司	Piranha Bytes
	游戏特点	水域求生
角色扮演		

推荐人群：想着去索马里应聘海盗的玩家们


小岛的冒险故事


岛上的土著？

大家翘首企盼已久的《崛起》续作将会同时登陆家用机和PC。在今天早上确定了《崛起2》的副标题《黑暗水域》之后，我们现在又获得了关于剧情设定的详细信息。《崛起2》发生在《崛起》结束几年后。泰坦摧毁了世界，将人类推到了灭亡的边缘。从深海中涌现的生物导致整个航海事业趋于停滞。你作为一名英雄，必须寻找平息混乱的方法。你的第一站就是要以审判者的身份拜访时常出现在南部岛屿的海盗们，他们也许知道应该怎么做。

奇幻的海盗生涯

Eurogamer为我们带来最新消息，奇幻角色扮演游戏《崛起2：黑暗水域（Risen 2: Dark Waters）》，将会登陆在PC和Xbox360平台，同时首次出现在PS3平台上。《崛起》只发售了PC版和Xbox360版。不幸的是，我们仍然不知道这个由Piranha数码开发的游戏是在年前还是年后发售。“我们还没有给出发售窗口，但是我们可以确定它会同时登陆Xbox360和PS3。”Deep Silver的一个发行部门的发言人对Eurogamer说。

复杂的游戏环境

你将再次扮演《崛起》里的无名英雄他居住在一座小型海港城镇“卡尔德拉”游戏故事遍布各个岛屿。故事复杂，依照你的选择产生分支剧情你会碰到熟悉的面孔，例如Carlos，Gregorius Steelbeard 。海盗主题不再包括来自《崛起》里的Faranga岛，你可以行船前往不同的岛屿，海里居住着不同的海怪，岛屿之间有快速旅行，游戏中的武器包括各种枪械，仍然有魔法技能系统与《崛起》一致，世界规模比《崛起》更大，支线任务比《崛起》更为复杂。

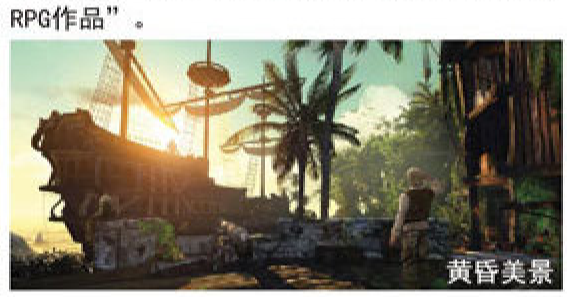

背上行囊踏上征途

更好的NPC设定

游戏动画采用了动作捕捉，NPC和怪兽的细节描绘更细腻。在游戏画面方面采用了凹凸贴图，实时云代替天空盒，更加逼真的面部模型。岛上不设读取时间和无形墙面，也意味着将采用无缝地图链接，前往其他岛屿只有短暂的读取时间。NPC之间会相互交流，每个NPC都有各自的日常安排，夜晚和白天的怪兽不相同，这些与《崛起》一样。


本作的船有点破烂

我们获知玩家的选择将会“为角色解锁新的培养道路、特性和额外技能”。“在高度互动的环境和全方位日夜交替下的游戏世界中，《崛起2》将会达成有史以来最引人沉醉的RPG作品”。


黄昏美景

MLB系列的新作发布

本作为将美国职棒大联盟完全呈现在玩家们眼前的2K Sports公司人气系列“MLB”系列最新作，在这次游戏里不但收录美国职棒大联盟MLB公认授权的2011年度最新选手资料之外，玩家们还可以自由选择自己喜欢的球团跟选手来进行比赛。而在本次游戏系统方面，基本上是以前作“MLB2K10”为基础加以强化，不但在画面系统上比之前更加提升，同时还加入能够透过线上连线随时下载最新MLB选手资料等功能，同时还搭载了以球队教练监督身份来培育球队的球队营运模式等要素，另外也对应线上对战模式，让玩家们可以跟朋友们一较高下！


跑垒


外场游击手


纽约明星投手Halladay


中路截杀


投球时的画面

2010年是失败的一年

这次《职棒大联盟2K11》在画面方面做得比2K10好很多，特别是在球场花絮上，2K10完全没有球场花絮的设计，而更早之前的2K9的球场花絮虽也没The Show9好，但至少2K9还有一点点的球场花絮，而2K10完全没有，就算更新到最新版，2K管理员还是没针对2K10完全没球场花絮这方面来做一个修正。而2K11将重新回到球场花絮的设计上来，投手投球后而补手要将球回传给投手这一段也加入了游戏中。

如今的《MLB》系列还不能跟同类型的《The Show》来做比较，《The Show》在游戏性和设计上都超越了《MLB》很多很多，但是《MLB2K11》还在进步，这次新增了MP模式，球场的设计业能和the show一样多，这样使得玩家玩久了也不会觉得是纯粹在过任务而已，而没有那种有在场上打球的感觉，这次仍然保留的各打者在打击时的场上招牌动作等，这样才能比较接近the show。


华盛顿明星街球手Escobar


跳起接球

电攻百科 MLB

美国职棒大联盟（MajorLeagueBaseball，简称MLB），是北美地区最高水平的职棒棒球联赛。1903年由国家联盟和美国联盟共同成立。是美国四大职业体育联盟之一。美国联盟使用指定打击的规则，国家联盟则没有使用。目前联盟共计三十支球队，十六队属国家联盟，十四队属美国联盟。二联盟依美国地理区域各分为三区，各区的冠军及除了分区冠军队之外的战绩最佳的球队，即外卡（WildCard）可参加季后赛。

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11

我们的目标是冠军！

职棒大联盟2K11



A 期待度			
	发售日期	2011-03-28	体育运动
	游戏公司	2K Sports	
	游戏特点	职业棒球	

推荐人群：喜欢看职棒比赛的玩家

可喜的创意与可惜的游戏



城堡沦陷

投火怪的时代

综合评分	画面	7	音乐	6	操作	6	系统	7	策略性	低
6 .	推荐人群	想要尝试简单即时战略的玩家								

综合评价

简单版的即时战略，游戏的背景氛围不错，系统简单但是多变。但是BUG较多，而且AI很差，导致不管你怎么打都是乐胜。

其实在Iphone平台上已经有过不少类似的，虽然简单但确实将即时战略最纯粹的乐趣表达了出来，足够让人在一段时间内乐此不疲。所以当此类游戏来到了电脑上，还是让人有着一种不小的期待的，而且电脑版相对增加了各项要素也提升了游戏的乐趣。虽然称赞了这么多，不过这些是针对游戏构想上的，实际游戏后确实有着不少地方需要吐槽，游戏给人半成品的感觉十分重。



胜负的决断来自于战斗前



1 农民：生产农民不需要任何资源，并且生产后会自动前去采集资源。

2 资源：游戏中显示为植物，并且在一定时间后会恢复。

3 势力范围：你召唤的士兵仅仅可以放置在这个范围里，所以离这个范围越远你的兵源补给就可能拖的越久。魔法的释放不受此影响。

4 士兵：召唤出的士兵，拥有这种不同的能力，你需要放置在其中一条线上。攻入对方城堡后可以减少对方耐久，但是士兵也会消失。


各类兵种以及其形象设定还是不错的

5 卡牌：你现在拥有的卡牌，如果你事先设置的卡牌操作一定数量则会在使用后随即得到某一张。

6 可用的点数：采集资源后会不断增加的点数，可使用于召唤士兵和使用魔法。

7 攻击：召唤出的士兵并不会自动攻击，你需要选中后按这个键发出攻击指令。再出选择士兵后可以停止攻击。

8 主城耐久：被对方士兵攻入后会减少，归零之后便表示失败。

这款即时策略游戏拥有超过7张地图和30以上的等级，收获种植物作为军粮并攻占敌人的城堡，可自定义的战场、控制强力的技能魔法单位毁灭敌人的防御塔，控制城堡后面对投火怪之王和他的喽啰们的反击，守卫属于你的领地。生产资源、建造士兵、破坏对方老家、防守己方，这些即时战略该有的要素都有了。而且也不需要那些“只有神知道的微操”。

同时游戏结合了卡片元素，游戏中生产农民采集植物获得点数，拥有足够的点数后可以使用兵种单位或魔法技能卡片。而使用卡片能召唤相应的兵种单位或魔法技能，便是你在战斗前所设置的卡片。击败对面的敌人，攻占敌方的城堡的策略在你战斗前就要谋划起来。


在战斗之前的卡牌构筑也让游戏增色不少


游戏中每个单位都有相应的特点，组合成你自己的战术吧

游戏中一场战斗可以选择最多12种不同的卡片，当一张卡片使用后，会在起先选择的卡片中随机选取一张加入。使用兵种卡片时可以在己方的旗子所标记的后方召唤一个对应的士兵。不同的单位价格不同，当然攻击力和攻击方式也会不同。多样的卡牌构筑可以让你在某些情况下使出出奇制胜的妙招，但是是却可能造成一时不能得到自己想要的卡牌。简单的构筑可以突出特点，但是却有可能进入对方的套路之后没有任何反招，这样的乐趣可谓让游戏增色不少。

小战斗也有大乐趣


可惜由于AI的设定，基本上你无论怎么打都是由你来控场

前面提到过游戏的目的就是打败敌人或攻占敌方城堡。攻占敌方城堡的话就需要制造士兵冲到对方的城堡中。按鼠标左键选取士兵单位，然后点击攻击键，该兵种就会向敌方的城堡冲去并自动干掉路上的敌人。士兵只能在一条直线上向前移动，除了远程和法系外只能攻击该直线上敌人。再次选中目标兵种可以使其停止行动。

这种傻瓜化的操作虽然造成不能选择攻击目标，也不能停止攻击途中敌人而直接冲入城堡。但是更加突出了游戏战略性的布局和设置，而不是依靠一些惊人的操作来创造“不可能”。当士兵冲入城堡后，右上方的敌方城堡耐久就会降低，当降为0时，战斗就胜利了。而当己方的城堡耐久降为0时，战斗失败。战斗中使用卡片的点数来源为3个农民的采集植物，而且农民的生产是需要时间的。所以消灭敌方农民和保护己方农民是非常重要的。


当敌人这样一堆后直接诶一个魔法下去就清净了

不过虽然算是不错的设计，不过到了这里某猫不禁要倒一倒苦水了游戏的AI设置实在有限，每一次都是集结数个士兵之后进行攻击。你只要事先准备一个大魔法就可以轻松秒杀一大群，然后自己的大军压进，打起来实在是各种虐待。

导致胜负天平倾斜的各种因素

在战斗中，魔法技能是非常实用，它们不仅能大范围杀伤敌人，还能回复己方士兵的生命值等。攻击魔法大致分为火系、冰系、毒系、电系等。火系和毒系魔法在造成伤害的同时可以使目标着火或中毒而持续掉血。冰系则可以使目标减慢行动速度。在辅助魔法中，恢复系的是比较不错的魔法，可以使范围内的目标恢复生命值。不过老实说电脑会使用魔法实在是简单至极，魔法基本就是你个人的走秀，导致游戏时这项要素对电脑来说根本就没有，你也不需要考虑相应的对策。


各类魔法的用处还是要你在游戏中细细体会的

之前说到的卡牌其获得方式就是在这里。战斗胜利后会根据战斗的时间等情况给予奖励和金币，金币可以用来购买新的卡片。可以购买的卡片会在左上角出现价格。而那些锁住的卡片需要完成后面的关卡后才能购买。游戏中一共有兵种单位和魔法技能卡片各32张。而一场战斗中最多只能使用12种卡片（一共21张卡片，可以重复），所以需要玩家了解兵种的特性和性价比，采用合理的卡片搭配。



战斗后根据各项评价获得金钱来购买卡牌，不过实际上根本花不完

游戏中一共有从平原、丛林、沙漠到荒野、山脉等的35个关卡，游戏场景丰富多样，千变万化。特别沙漠关卡中会出现变幻不定的海市蜃楼。关卡的难度会随着游戏的进行而逐渐变大。到后面的关卡，玩家需要正确的召唤兵种和魔法并放对位置。


游戏的场景还是蛮丰富的，同时也影响着某些兵种的发挥


其中也会有一些BOSS战，不过有些BOSS的设定实在有点不合理

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



生与死的斗争

黄金梦想曲 右代宫战人与罗诺威解析

在刚刚结束的C79上，龙骑士07场售了他两部同人作品：《海猫鸣泣之时》的EP8和《黄金梦想曲》。前者会是《海猫鸣泣之时》的最后一作，所有之前没有讲清的故事都会在这一章里完结，而本狼在玩过之后，发现了龙骑士剧本之奥义，非常人可以理解的，但是玩过前面几部的玩家还是建议大家去玩一下EP8，不要让故事留下遗憾，我在这里也不做太多的剧透。

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
9	10	9.5	7	9	9

推荐人群：《海猫鸣泣之时》的Fans和格斗游戏爱好者



综合评价

在玩到这款游戏后，我根本无法相信这是一部同人小组完成的游戏。其华丽的背景与《苍翼默示录》相比也毫不逊色，而在每个人物的配音方面也是采用了动画版的原班人马。

右代宫战人出招表



特性：HP回复/一定时间内HP徐徐恢复

必杀技

1、↓↘→+A/B/C



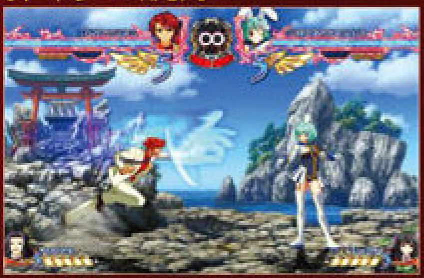
这招出招收招都很慢，算是战人的一个远程牵制技能吧，除了拉开距离以外没有太大用处，而海猫飞的速度又十分缓慢，一旦碰到师匠这样的远程炮塔，就会被克制的一塌糊涂。

2、→↓↘+A/B/C



很多连招的收招技，很有用的一个必杀技，除了进攻还能防御不少从天空打下的攻击，例如缘寿的上位世界大招也能用这招防御。

3、↓↙←+A/B/C



也是一个很多连招的连招技，单独用的话收招破绽太大，很容易被对手抓住打反击，所以不建议玩家单独使用这招。同时，此招能破贝熊的闪现和罗诺威的侧身。

4、（空中）↓↙←+A/B/C



空中的连段，很少用，破绽不大，但是有不少的滞空时间，会被升龙狠狠的控制。

SP必杀技（消耗气表1格）

1、↓↘→+A+B



比起普通必杀技强了许多，不再是慢慢飞过去的鸟，而变成了一条光束，能够有效拉开距离（但是作为近身战更加优秀的战人需要拉开距离干什么？），但是1格的气表消耗实在有点不值得。

2、→↓↘+A+B



必杀技的加强版，命中和范围判定都有不少的增强，是一个有气表时很好的连招终结技。

3、↓↙←+A+B



很黄很暴力的大招，晕值很高，但开始时“叮”的那一下是个很大的破绽，招式没有一点隐蔽性，一定要做好被防反的准备。



4、（空中）↓↙←+A+B



和必杀技几乎没有区别，只是多了一下往天上踢。

乱舞技（消耗气表2格）

↓↘→↓↘→+C



类似于KOF里罗伯特的大招，如果和对手的距离太远会先冲过去近身，所以在非近身情况下，玩家最好不要使用这招，浪费两格气表还很容易被对手反制连击。抓住时机使用这招是打出高伤害的基础。

上位必杀





处于上位世界状态→←↙↓↘→C（上位世界：A+B+C）

无论是破防值还是晕值都很高，并且不用近身就能使用，攻击力又不是很低，配合上位世界觉醒可以很简单的组成连段。顺带提一句，在游戏中上位世界可以满足3次上位必杀释放的时间。



实战中的连招推荐

1、↓A+↓B+B+C+↓↙←C



这些会离的很远，一定要跟上

伤害954，很简单的连招，有很多变种，最难连的是最后一个C后接的↓↙←C，一定要很快的按出，否则会给对方防御的机会。

2、A+B+（↓B）+下C+→↓↘C or ↓↙←C



腾空后的连还是很容易，这招很实用

伤害927，不算太难的连招，↓B会导致连招不稳定，可以加可以不加，最后的终结技推荐大家使用↓↙←C更加容易伤害也高，↓↘C在游戏中很难用出来，特别是使用键盘进行游戏的玩家。

3、JC+↓A+↓B+→B+C+上位世界宣言+c+↓A+↓B+→B+↓C+→↓↘AB



宣言后的C一定要接上

伤害2000+，上位世界宣言在游戏中类似于一个取消，并且当别人被打腾空时使用宣言，还能加长对方腾空时间使得玩家能够更多的使用连招。

4、↓C+上位世界宣言+→←↙↓↘→C



最后的链接一定要快，一度以为这是一个只有电脑AI才打的出

伤害1000+，这招要注意上位世界宣言后接→←↙↓↘→C时一定要快，否则对方就会坠地。这招后还能再接两个→←↙↓↘→C，就算对手在防御状态，仍然能够在第3个时破防，所以总计伤害很高很高。

5、B+C+↓C+↓↘→↓↘→+C



晕值极高的连招，↓C后的连段比较难，一定要多练，实战中十分有用。





很多让你想不到的游戏特色

特定组合下的特别通关画面

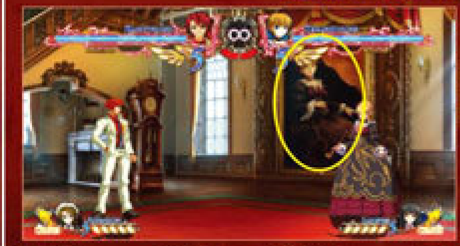


最恶趣味的结局



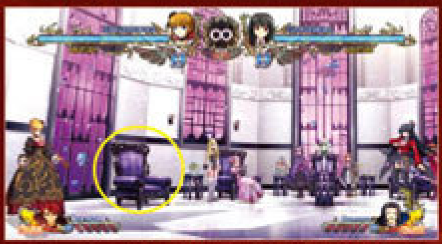
制作小组为每一对在原剧情中稍微有一点关系的情侣（基友？）都画了一幅特别的通关图，这在很多格斗游戏中是根本看不到的。当然，制作组在开发中也发挥了自己的想象，画出了战人和罗诺威这对腐气冲天的组合。

上位世界重置的场景图









在游戏中，每当玩家开启上位世界后，游戏的场景图都会随着进入上位世界的人物随之变化。例如，客厅的场景如果是战人进入上位世界，则本来贝熊的壁画会变成战人的；而在魔女的茶屋场景中，进入战斗的角色都会在座椅上离开。不得不说制作组的用心良苦，也让本狼再次怀疑这居然是传说中的同人小组做成的游戏。

隐藏在深处的立绘

当玩家拥有5格气表，而对手拥有4格以上气表时，玩家进行上位世界的宣言，对手及时进行反宣言，并且这样的过程一直进行下去，当玩家进行到最后一次宣言时，会重新出现一张与之前不同的黑化宣言立绘。



Nightmare on the Pacific

太平洋上的梦魔









小制作带来的小欢乐

综合评分	画面	音效	剧情	创意	游戏性
6.	8	8	4	6	6.5

推荐人群：纯粹想找个小制作轻松一下的朋友



综合评价

游戏中的谜题结合了大量轻松的小游戏，但由于帮助系统过于傻瓜，加之剧情也没有什么深度，只能说这款游戏确实很好通关，但说不出通关的成就感在哪里。

如今的电脑游戏似乎正走向客户端极大或极小这两个极端，前者以出众的画面、音效极力渲染游戏氛围，后者虽然无法在画面上制胜，却在游戏玩法上尽力做出自己的特色。而这次要介绍的《太平洋上的梦魔》就属于小游戏的范畴，该作的游戏安装文件才不到240M。



在暴风骤雨中岌岌可危的海王星号

欢乐的度假化为噩梦

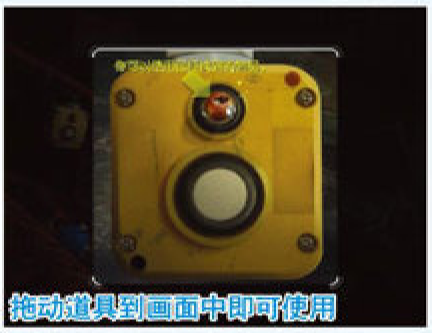
在正式介绍这款游戏之前先要一提Gogii Games，这家公司在解谜游戏领域里也算小有名气，其代表作品包括《镜子之迷》、《阴谋绑架案》、《博物馆逃生》系列等等，而《太平洋上的梦魔》则是其最近开发的作品。游戏中，莎拉一家搭乘着海王星号游轮正享受着轻松惬意的假日生活，没想到一场突如其来的飓风却将众人的美梦变成噩梦，除了女主角莎拉及时赶到停机坪以外，她的丈夫和一双儿女全被困在了游轮的不同位置。我们大无畏的主角于是舍弃了登上直升机逃难的机会，再次杀回即将倾覆的游轮去拯救自己的家人。



直升机飞走了，你必须独自营救家人

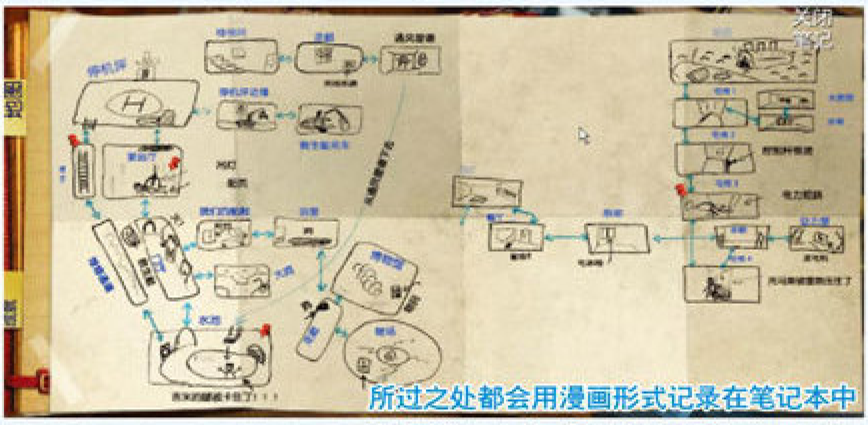
以上就是贯穿整个游戏的剧情，撇开这令人捂脸的狗血桥段，《太平洋上的梦魔》可以说是延续了“Gogii Games”细腻且大气的绘图风格。该作采用了冒险游戏中并不多见的第一人称视角（不过你能在特定的剧情动画中看到自己操纵的角色），游戏中的所有场景、人物、道具均由2D图画组成，画面中还运用了不少动画手段来营造电闪雷鸣、船只剧烈震荡的氛围，再结合高低错落的背景旋律，给人的感觉就是目前情况危急万分。

大量的地图场景



拖动道具到画面中即可使用





所过之处都会用漫画形式记录在笔记本中

在玩法上，该作便是一款标准的鼠标点选式冒险游戏。游戏中，玩家需要往返于游轮的各个场景，并用沿途发现的重要道具去打通一条救援路线。你需要使用鼠标来搜寻、调查各个场景。事实上，除了鼠标，玩这款游戏几乎用不到键盘上的任何一个按键。而尽管操作如此简单，该作仍有非常详尽的教学向导来提示你该怎么办。另外，画面中藏有谜题的物品还有闪光提示，游戏过程中遇到的难题也会记录在画面正上方的小图示里，

简直达到了傻瓜式的程度。



顺路还救起了被困在宴会厅里的船员

和那些大制作相比，这款冒险解谜游戏同样拥有大量的地图场景，仅正传部分就包括停机坪、宴会厅、博物馆、维修通道等29个场景画面，游戏通关后还能解锁前传章节，并进而开启一些全新的地图区域。



困在电梯里的丈夫

充斥各类小游戏的点选式冒险



画面上方提到名字的东西都要找出来

说到地图区域，免不了要提到该作抛给玩家的种种难题。这款游戏的每个地图场景都包含了一至多个有待解决的问题，诸如：铁栅栏挡路、二级电路故障等等，而且每桩麻烦事都只有一条解决途径。由于玩家在不少场景里遇到的麻烦都要用到另一个场景里发现的道具，为此，你只得操纵女主角在各个地图场景间来回奔命。而游戏里要用到的重要道具也不像一般解谜游戏那样明摆在场景中供你拿取，你需要完成一个类似“找茬”的游戏，然后才能从零零种种的一大堆物品中筛选出真正有用的道具。



大家来找茬游戏

在此特别一提本作的“找茬游戏”，Gogii Games在介绍这一特色玩法的时候用了“单词寻物”的说法，主要玩法就是在画面中找到文字里提到的物品，当你找全了所有物品以后，莎拉就会自行从发现物中挑出重要道具。这个小游戏在《太平洋上的梦魇》中占有相当大的比例，几乎达到了各个场景都有的程度。由于一些物品藏在非常隐晦的位置，眼力不行又屡受刁难的朋友可能会因此而抓狂，好在你可以通过游戏右上角的提示功能来帮忙寻找道具。



这个游戏的玩法就是排大小，体型越小的生物排越下方

需要注意的是，游戏提示在使用了一次之后要过一段时间才能再次使用。

而除了找道具的方式比较独特以外，该作的其他谜题则结合了布水管、华容道、拼图等为人熟知的小游戏玩法，譬如在外传剧情的弃船一章就有个布水管的小游戏。总的来说，这些小游戏的难度并不大，无非是要多点几下鼠标而已。但要是你屡试失败的话，也可以自暴自弃地点选“跳过”按钮，直接忽略这些让你抓狂的谜题。

成就系统



成就系统是时下不少游戏都有的设定，说起来，这款游戏同样拥有一个记录玩家通关时间、救援者等级以及发现者等级的成就系统，其中，救援者等级主要衡量玩家解决谜题的速度，而发现者等级则比较特殊，它考验的依然是玩家的眼神。具体来说，就是看你能在游戏中找到几个发现物。

所谓的发现物，是游戏中的那类可以被主角拾取（譬如墨镜、玩具、皮夹克等）但并不收入在道具栏中的物品，你只要发现并找到一样这类物品便可以提升一级发现者等级。遗憾的是，游戏中没有什么发现物陈列馆，整个成就系统也不带来什么额外的奖励，纯属自娱自乐性质。



前传描绘了数小时前天堂般的旅程



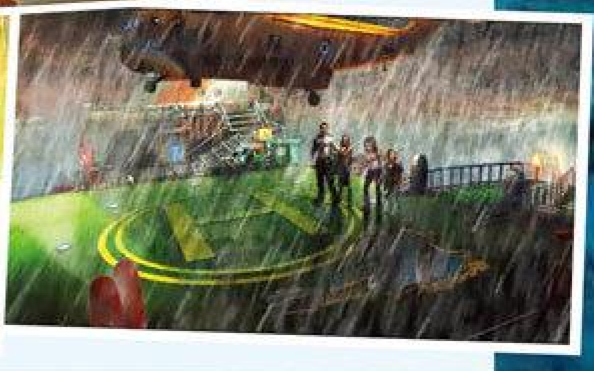
尚未沉没的海王星号



简单的剧情，简单的冒险，这就是《太平洋上的梦魇》给人的感受。说起来，这款游戏的人物配音也挺有意思的，更难能可贵的是，游戏还为顺利通关的玩家准备了外传章节（主要描绘了海王星号游轮遇险前到女主角登上停机坪前一刻的故事）和另一个结局。其实对于解谜冒险游戏，再多说一分就像是在剧透了，一如游戏提示中所说的“看攻略有害身心健康”，相信诸位都是骨骼精奇，万中无一的奇才，拯救家人的任务就靠你了。

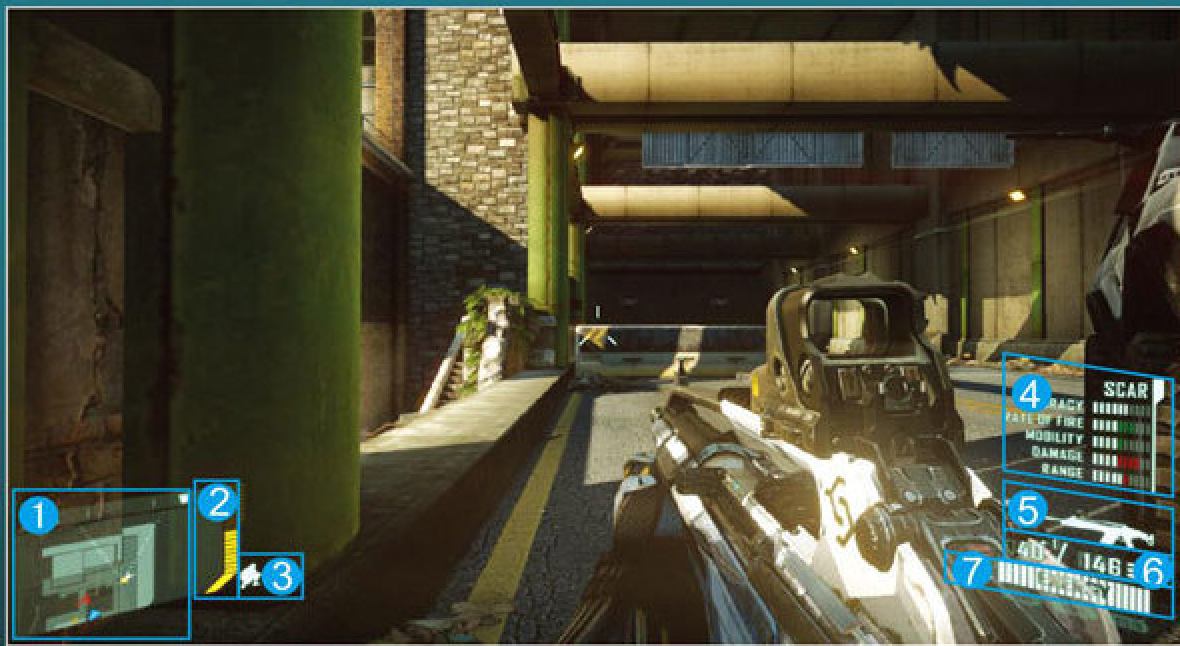






PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在原作发售四年后，孤岛危机2再次为玩家带来了一场视觉盛宴，为了照顾全平台计划后家用机的机能，孤岛危机2采用了Crytek的新一代CryEngine3来制作，这意味着在保持原作的超强画面的基础上，电脑配置稍微低一点的玩家也能体验到这款次时代大作的魅力。孤岛危机2告别了前作狂野茂密的原始丛林，转战到了危机四伏的未来都市纽约，游戏剧情也将更加庞大，玩家将在军方,外星人,CELL和CRYNET四方势力之间展开一场激动人心的历险。



游戏界面介绍

①小地图：由于孤岛2主战场设置在未来都市，使用了类似使命召唤的分段关卡结构，所以小地图比起原作更为详细地显示了当前位置附近的建筑结构，敌我位置，以及任务目标的方位，还用白线标示出玩家的视野范围。

②警觉指示器：小地图右边的槽标示出了敌人的警觉等级，当进入战斗状态时会立即变为红色，脱离敌方视野后会变为黄色逐渐减少。

③蹲伏提示：本作取消了卧倒的动作，这里会显示蹲伏或者站立的状态。

④武器参数：本作的一大革新是在拾取新的枪支后会把前后枪支的属性做一个对比。这里从上往下依次显示了枪支的名称，精准度，射速，机动性，伤害和射程。绿色的部分表示当前的枪支比前一把增加的能力参数，而红色的当然就是减少的部分。

⑤武器缩略图：可以一眼看出当前装备的是何种武器。

⑥载弹量:显示了当前枪支弹夹容量和剩余的弹药量。值得一提的是当前容量后面的"+1"表示枪膛内已经上膛的一颗子弹。

⑦能量指示器：新一代纳米装甲的能量槽，与前作的最大区别是下面的三个标签，ARMR(护盾),POW(力量),STLTH(隐匿)，当激活对应状态后该标签就会高亮。

生命恢复系统

孤岛危机2彻底摒弃了前作的生命槽，使用现在流行的屏幕溅血来表示角色处于濒死状态，加上画面的模糊效果和略微去色特效，显著增加了战斗的临场感和代入感。由于纳米装甲的治疗特性，玩家受到重伤只需休息片刻后即可重新投入战斗。


生命恢复

更趋完善的游戏操作

特殊模式的简化

在原作中，想要跑的更快跳得更高，必须先将纳米装甲切换到速度模式再进行操作，孤岛危机2则取消了速度模式的设定，玩家只要按Shift+方向键就可以直接消耗能量进行加速，



超时空战士再临

CRYSIS 孤岛危机2

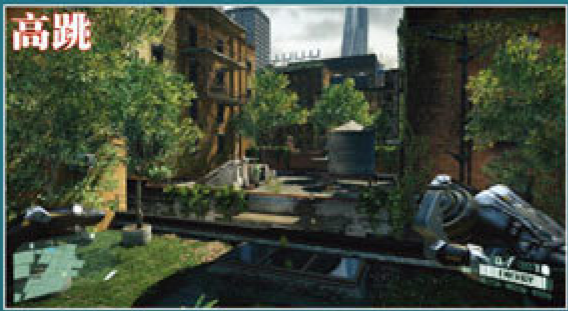
综合评分	画面	9	音乐	8.5	操作	8	系统	6.5	难易性	普通
8	推荐人群	追求电影级真实画面和喜欢科幻射击游戏的玩家								



综合评价

孤岛危机2的游戏素质没有让我们失望，纤毫毕现的画面以及对末日都市的深入刻画再加上良好的射击手感。不过目前的泄露版bug比较多，正式版一定能给玩家带来更好的游戏体验。

注:以上评分仅针对存在bug的泄漏版，正式版上市后评价会相应上调。



同时高跳也不要再进入力量模式，只需按住空格键就可以轻松跳到更高的高度。这种设定使得玩家再也不用在切换模式时手忙脚乱，战斗时更加流畅自如，从容不迫。

实用的掩体系统

本作为掩体增加了新的互动，当玩家靠近掩体的边缘时，屏幕会出现箭头状的提示标志，这时只要按下瞄准键(鼠标右键)就可以探出头进行瞄准射击，之后只要松开瞄准键，角色马上就会缩回掩体躲避敌人的攻击，这个改进大大增强了掩体的作用，在高难度中非常实用。



隐形的刺客

玩过前作的玩家相信对纳米装甲的隐形机能印象深刻，孤岛危机2又为隐形赋予了新的意义。在隐形后靠近敌人的身后，会出现暗杀提示，按下近战攻击键位【V】后即可不费一枪一弹悄无声息地对敌人一击必杀，之后自动重新进入隐形状态。从目前泄露版来看装甲的能量比原作多了大概一倍，完全有足够的时间让玩家潜行到敌人背后给他温柔一刀。



更强大的标记系统

孤岛危机的特色标记系统也得到了强化，玩家不仅可以在远处事先侦察并标记敌人的位置，更可以在右边的信息栏看到目标的各项信息，名称，敌对状态，武器装备，甚至弱点都能一目了然。知己知彼百战不贻，这个变化增加了游戏的战略性和趣味性。



枪支副挂改造

孤岛危机2继承了前作大受好评的枪支副挂改造系统，玩家可以在枪口，枪管和准具部分自由选择合适的副挂组件以适应不同的作战需求。



另外每把武器的特殊属性以及相关参数都在左边的信息栏标示出来，方便玩家对比选择合适的武器。



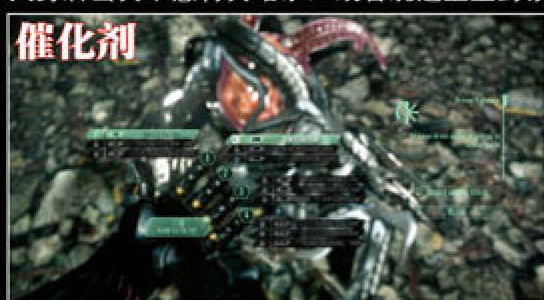
第二代纳米装甲



一提到孤岛危机不得不说它最大的特色，就是那一套神奇的纳米装甲，当与敌人激烈交火时，可以切换盔甲模式来抵挡额外的伤害，这时将会消耗装甲的能量值帮助主角抵挡子弹的伤害。开启盔甲模式后，屏幕会显示出网格状的特效，能让玩家像隐形模式一样一眼看出当前处于的特殊状态。



当然最无耻的还要数隐形模式，开启隐形机能后，玩家可以顺利潜入到敌人身后出其不意将其暗杀，或者绕过重重封锁穿过敌阵。



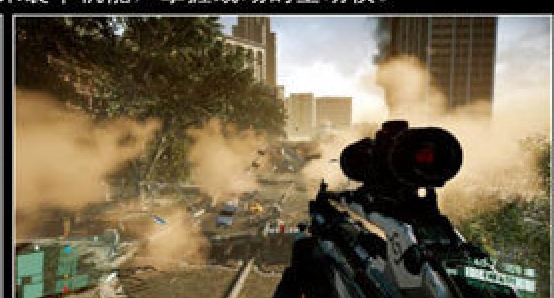
纳米催化剂

孤岛危机2引入了新的能力升级系统--纳米催化剂(Nano Catalyst)，玩家在击杀第一个外星人后会扫描并获得它的纳米催化剂，这种催化剂可以对应升级纳米装甲的威胁追踪性能，盔甲模式性能，体能强化性能还有隐形性能。玩家可以按照自己擅长的作战方式升级对应的纳米装甲机能，掌握战场的主动权。

收集要素

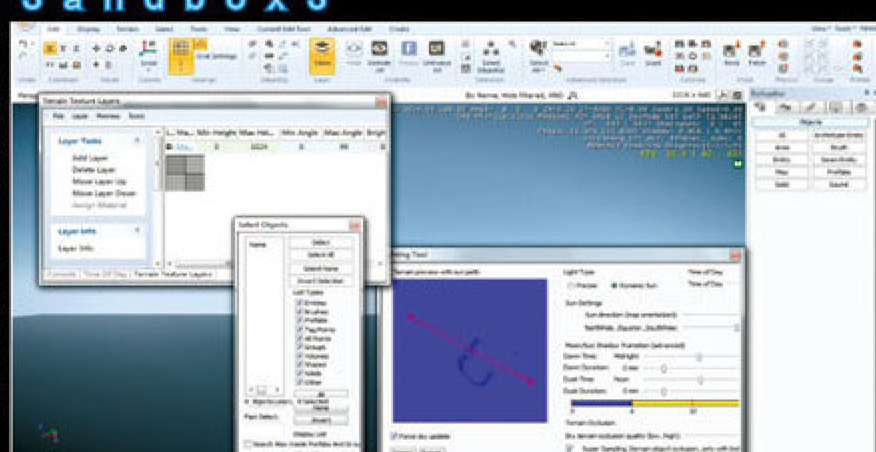
在不明显增加开发成本的前提下，引入收集系统可以增加游戏趣味性和耐玩度。除了剧情关卡外，本作的每一关卡都有三到四种物品隐藏在游戏的各个角落等待玩家去收集。它们分别是纽约纪念品，载具钥匙，狗牌和邮件，前三种收集后可以分别解锁游戏的场景、载具、人物的设定原画，而收集邮件可以看到游戏中一些不为人知的剧情细节。另外随着游戏进程，还会逐渐解锁游戏中的背景音乐、过场动画和一些记忆闪回(Flashback)画面。





强大的编辑器——Sandbox3

不满意游戏的关卡设计？没关系，本作附送了基于全新引擎CryEngine3的编辑器Sandbox3，玩家可以自定义游戏地形贴图纹理模型等方方面面，打造出一个属于自己的游戏世界，编辑器可以修改的参数非常全面，玩家可能需要一定的游戏制作经验才能上手进行编辑制作。





迫降的未来战争

■ 文：Ghost.Kill
■ 编：贪睡猫
■ 美：小米

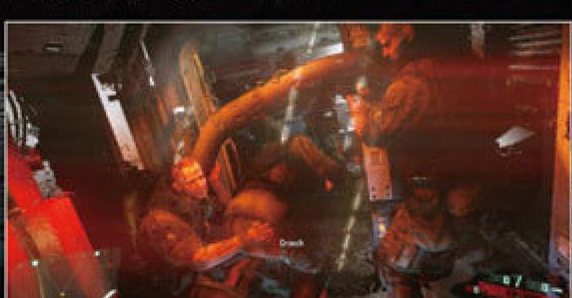
CRYSIS 2 孤岛危机2

In At The Deep End

2023年，纽约突如其来的爆发了一场瘟疫，crynet组织否认这是由生化武器泄漏所致，但是前生化工程师nathan gould博士证实城区研究所泄漏了生化病毒，揭露了真相，引发了人们的恐慌。瘟疫迅速传播，军方开始插手此事。



主角Alcatraz在一艘潜艇中醒来，周围几个队友正在说笑。突然潜艇遭到攻击，四周开始进水，跟着几个队友逃离潜艇。浮上水面之后看到远处的自由女神像遭到严重损坏，这时遭到了外星飞船的攻击，队友全灭，Alcatraz也奄奄一息了。在以为要死了的时候出现了一名穿着纳米服的战士，拿着机枪干掉了外星飞船，救了Alcatraz。

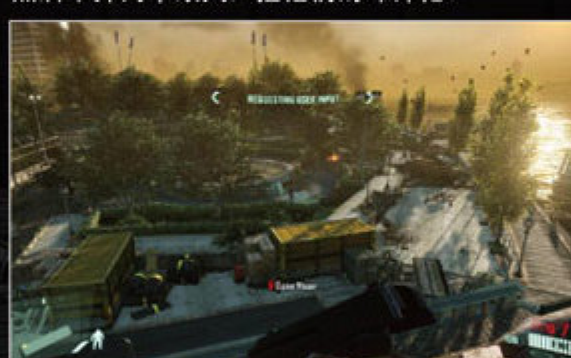


Second Chance

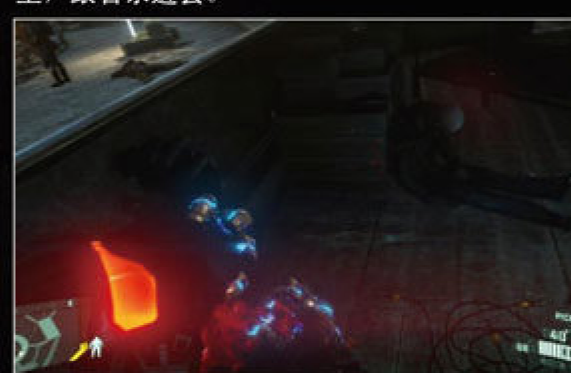
Alcatraz醒来后发现自己穿上了纳米服，地上可以看到一具尸体，捡起尸体旁的手枪时Alcatraz回想起这个男的叫Prophet，感染了外星病毒，时日已经不多，所以让Alcatraz穿上了自己的纳米服，让Alcatraz代替自己完成使命，要找到gould博士。之后便开枪自杀。



按近战舰打开房间的门锁后离开这栋建筑，按住跳跃键能量跳，可以跳过高障碍和翻过高墙。来到室外后使用护目镜看到两个敌人和弹药补给点，从楼上跳下去后先补充弹药，然后干掉两个敌人，捡他们的冲锋枪。



穿过刚刚的院子进入一个黑色大门的房间，隐身后等敌人转身后在背后按近战键暗杀掉。暗杀的时候一定要隐身才行，不隐身在背后按近战键只能用枪托砸敌人。窗外还有两个敌人，打爆地上的煤气罐干掉他们。跳到集装箱上，再跳到房顶上，对面会开过来一辆吉普车，隐身后过去干掉车上下来的敌人和后面跟着的两个敌人，接着吉普车开进了敌人的基地里，跟着杀进去。



杀过敌人的基地后来到大街上，这里使用装甲模式后干掉敌人。二代的装甲模式不像一代的一样形同虚设，很好用，还附加放大效果。



杀过几条街之后进入地下街，这里有很多外星虫子，按近战键可以踩死。在地下街尽头处的破口跳到建筑里，上楼后过关。



Sudden Impact

纳米服截获了敌人的通讯，对方的指挥官Lockhart向所有人发出通告，城区内的病毒正在迅速感染，为了防范于未然，必须枪决所有可疑人物，已经感染了病毒的Prophet也也一样，这时身穿Prophet纳米服的Alcatraz的所在方位已被敌方侦测到。从办公室出去到走廊上，一艘外星飞船会飞过来撞塌走廊，Alcatraz在大街上前进，看着两架直升机击落了外星飞船，并且撞上了远处一栋大楼。



由于gould博士不知道Prophet已经自杀，所以以为Alcatraz是Prophet，让Alcatraz去坠机地点采取样本。进入街道尽头的停车场，杀到楼顶后地上有一把加了消音和红外的SCAR，捡起来后根据提示切换出枪械的配件功能，选择战术副挂，瞄准镜之类的配件。干掉楼下的敌人后去街道尽头处的一片废墟中，检查废墟处的外星机器，然后到被炸开的地下，这里的房间进不去。捡起地上的火箭筒，回到地上时会有敌人的直升机向这里扫射，一炮打下来后到指定地点的电梯那里，强行打开电梯门跳下去，从下水道进入刚刚进不去的房间。



到房间里使用护目镜扫描地上的样本，不过这不是外星人的样本，只是人类。从房间破碎的窗户出去，在外面遇到了外星人，他们行动十分迅速，而且皮也比人类要厚很多，要多费点子弹，干掉之后对着尸体按使用键获取样本，这些外星人死后留下的亮晶晶的东西可以用来升级纳米服。接着继续前进，进入前面的地下通道，通道里有很多外星人，杀到尽头处进入右侧的房间后过关。





Road Rage

穿过地下通道来到二层后从窗口中看到直升机旁的士兵正在相互议论，其中那个男的是Lockhart，那女的叫Strickland，是Hargreave的手下，从他们的谈话中得知Hargreave正想收回纳米服。



等直升机飞走之后来到室外，杀光桥下的敌人之后上桥。桥上一开始会遇到两辆敌人的载具，隐身后从右边绕到他们后面再干掉。通过一个隧道之后前面的桥突然发生断裂，整段桥塌了下去。下面能见度很低，跳下去之后切换到热成像模式前进，干掉路上的敌人后到达敌人的据点。这里有辆敌人装甲车，被发现的话会遭到狂轰乱炸。隐身去据点的右侧，这里有辆没人的装甲车，杀光几个杂兵后上车。



开炮炸开装甲车正对面有裂痕的墙壁，开出去干掉敌人装甲车，主炮和导弹配合使用效果绝佳。开车上桥，进入隧道后有很多敌人哨卡，大多是机枪手和吉普车，偶尔会有辆装甲车。除了装甲车以外的主炮就可以解决，装甲车用导弹，不过子弹无限，怎么打都无所谓了。到达桥尽头后会有两三辆敌人装甲车等着，不要原地不动的和他们打，他们的导弹也不吃素的。装甲车和步兵都干掉之后下车进入房间过关。



Lab Rat

开始后从房间右边的破口出去，干掉狙击手后捡他的狙击枪，子弹不多要省着用，干掉周围所有敌人后去目标点的建筑，建筑里也有很多守卫，杀光之后坐电梯上楼。电梯快到三楼的时候隐身，从电梯出去后在背后暗杀掉屋里三个敌人，然后把服务器打烂。这时候敌人的直升机杀了过来，用狙击枪干掉直升机上的机枪手，没子弹的话从房间里找，里有个可以无限补充子弹的点。干掉一个机枪手之后直升机会飞走，一群敌人从电梯和房顶突入屋里，全都干掉之后直升机又会回来，再干掉机枪手后直升机又会飞走，又是一群敌人突入房间里，杀光之后直升机又飞回来了，这次上边没有机枪手了，直接放导弹攻击，攻击直升机的机身，把它打下来之后会在房间里坠毁，在地面上砸个洞，从洞里跳下去后下楼，把地面上的锁打烂后下到建筑物的底层，再跑到楼顶，利用倒塌的脚手架过河。

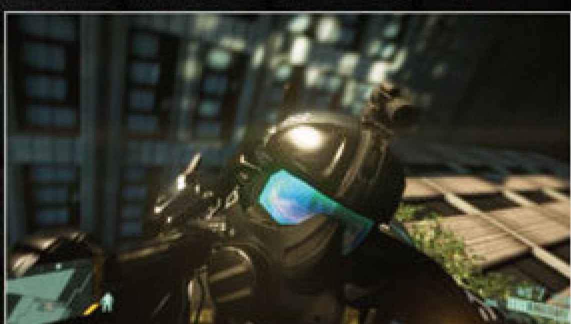


购买微信：bfwz888888

来到河对岸干掉三个敌人后打开门上的锁后进去上电梯，楼上gould博士在等着，跟着他进屋后坐在椅子上。在检查纳米服的时候博时发现穿着纳米服的不是Prophet，还以为Alcatraz是Hargreave派来的，看到Prophet自杀的那段影像后才镇定下来。接着跟着博士去隔壁的房间。



听博士唠叨的这时一颗子弹穿透了博士旁边的鱼缸，接着一颗催泪弹从窗户飞了进来，跟着博士逃出房间，他为Alcatraz打开门后来到外边走廊上，干掉这里的敌人后去目标点的窗口处，不料突然从旁边的窗户冲进来一个敌人，Alcatraz和他一起从楼上掉了下去。



Gate Keepers

在天台上前进，时不时的会看到几个感染者。等有外星飞船在头顶上飞过去后跟上去，从楼顶跳到地面，前面的街道上人类和外星人正在对战，不用管他们，到街道尽头处的敌人吉普车那里，干掉吉普车周围的敌人之后进入旁边的楼道，上到二楼后从墙壁破口出去。穿过一个小区之后可以看到敌人了，背后隐身接近暗杀掉，换出狙击枪，利用制高点的优势干掉下边的敌人，然后进入敌人放燃料的房间，安放炸弹后离开，爆炸后敌人增援会赶到，直接一颗手雷扔到吉普车下能更快的解决掉敌人。接着去第二个敌人的燃料堆，守卫有点多，可以直接隐身潜入，在屋里等着能量恢复后再安装炸弹然后隐身离开。

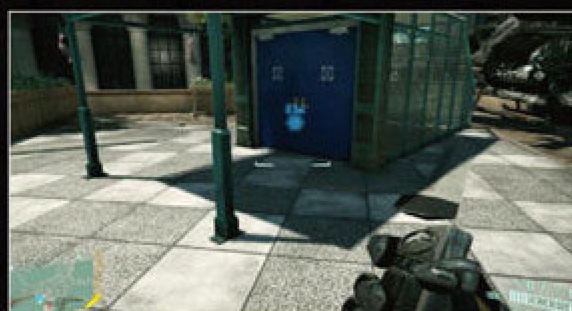


接下来到任务点的房间中开启地下隧道的开关，然后去地下隧道，大街上有不少敌人，也有吉普车，安全起见可以直接隐身潜入隧道中。隧道里可以看到一个外星人一闪而过，而且这个外星人会隐身，他没有主动攻击，一溜烟的跑了。在隧道里前进一段后过关。

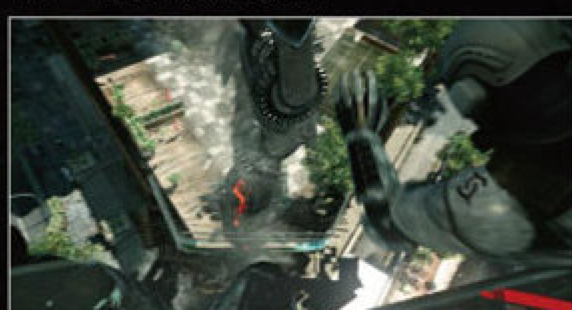


Dead Man Walking

关卡开始后在一栋高楼上，切换成装甲模式后跳到楼下的玻璃板上，然后跳到左边的大楼的天台上，收拾掉几个敌人后用狙击枪干掉对面目标天台上的机枪手和其他杂兵，然后通过走廊到目标点的天台，干掉剩余的敌人后会出现一架直升机，直接用火箭筒轰下来，没有的话去弹药补给点拿。直升机打下来后在目标门前扔一颗手雷把门炸开，进入大楼内部。



干掉大楼里三个守卫后在房间里打开电梯开关，坐电梯下楼，博士正在等着。和博士会合之后博士威胁工作人员为Alcatraz修复纳米服，经过检查后发现Alcatraz完全就是个活死人，体内的伤势极其严重，如果不是靠纳米服的话早就死了。过一会Lockhart和Strickland破门而入，抓住了博士和Alcatraz。Lockhart把纳米服的电源关掉了，所以只能乖乖的被带走了。被押上直升机之后刚刚的建筑里一个外星机器破地而出，直升机失去控制，Alcatraz被甩了出去。Alcatraz从地上爬起来后敌军已经被外星人全灭了，和外星人交火一段时间后一个重型外星兵从天而降，一下击昏了Alcatraz。



Seat Of Power

Alcatraz在昏迷中醒来，纳米服重新启动，接到了Hargreave想要合作的信息。从一片废墟中前进，路上会经过一个感染者集中营，有很多身上溃烂的人和尸体。进入一栋废弃大楼，到楼顶后踢开门出去，外面的广场上有很多外星人，有狙击枪的话最好，不用几枪就能解决掉一个。杀掉一开始的一批外星人后又会从天上空降下来几个，他们虽然不像人类这么容易死，但也没多强，隐身后一样可以在背后暗杀掉，也一样可以抓起来然后扔出去。





接下来来到一个被破坏的一塌糊涂的公园，地面整个缺失了一大片，像悬崖一样，周围被像蛇一样的外星机器环绕着，对面的花园里满是外星人，距离比较远，一一用狙击干掉，尽量爆头，杀光了后从断壁跳下去，到对面的花园后外星飞船又会过来空投下一群外星人，一路杀到上层，外星人继续从天上降下，普通的都比较好解决，上一关最后那种重型外星兵就没这么容易了，用枪打的话子弹不够用，直接用火箭筒炸，两三发的差不多能搞定，或者扔手雷，四五颗的差不多可以干掉。最后进入道路尽头的管道中过关。



Dark Heart

Hargreave通知Alcatraz国防部准备轰炸水坝淹没城区低洼处以阻止病毒蔓延，Alcatraz要在此之前撤离。从一条地铁隧道中前进，一辆地铁从隧道中冲过来撞毁，接着能看到敌军和外星军交火，把他们都干掉之后继续在隧道中前进，一路上会遭遇很多外星兵，有狙击枪的话不建议扔掉，可以把另一把武器换成霰弹枪，杀到隧道尽头处发现路被碎石堵死了，在碎石堆上的燃料桶上安装炸药炸开一条路通过。



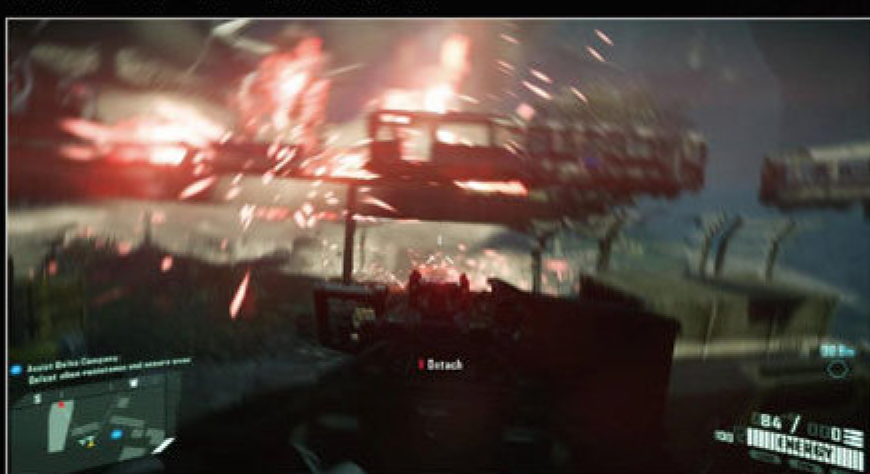


从隧道出来后看到一艘飞行飞船升空离开，断裂的地面形成的峡谷下有很多外星兵和一个外星机器，先把周围的外星杂兵都干掉，最后解决掉机器旁边的重型兵，然后把手伸到机器里将其破坏。这样的地点一共三个，还剩两个，都是一群杂兵和一个重型兵守着，三个机器都破坏掉后到最后的目标点进入外星机器里，纳米服似乎发生了什么变化，不过没一会Alcatraz就被从机器里弹了出去，落到断裂开的路面上后根据屏幕上的提示按键抓住钢筋，不至于从路上掉下去。从地上爬起来之后收到Hargreave的消息，大坝已经被炸了，立刻奔向撤离地点，不过已经晚了，撤离的直升机和Alcatraz一起被洪水冲走了。

Semper Fi Or Die



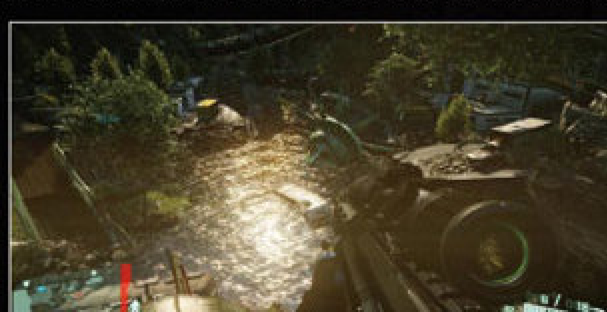
Alcatraz在昏迷中醒来，被几个海军陆战队的给救了，在队长Chino那里得到一把左轮枪。跟着队伍前进可以捡到带榴弹发射器的SCAR和C4，手雷等补给。路上全毁的铁路下还能看到自由女神像拿着火炬的手，走不远就会遭到外星军的袭击，跟着队友向前冲到掩体，使用固定机枪对付一批又一批的外星军。进入一栋建筑后Alcatraz和Chino的小队分头行动，从建筑的后门出去，外面有大量的外星军和外星飞船，在门口把外星人引进来杀掉，数量多的话打爆门口的油桶可以群杀，杀光外星步兵后飞船就飞走了。继续从坍塌的公路上前进，遇到吉普车的话就使用车上的机枪消灭路上的外星人，最后和友军会合。



和友军一起撤离，路上还会遇到外星步兵阻拦，杀光之后外星飞船也会发起攻击，迅速跑到目标的阵地处，弹药补给很多，补充下弹药再选上自己喜欢的武器后到高点使用固定机枪防守外星人的进攻，子弹不多，要节约着用。步兵杀光后再打外星飞船，机枪后面就是火箭筒的补给，其他几个弹药补给点也散落着几个火箭筒。把外星飞船打下来后和Chino会合，进入前方的排水管道后过关。

Corporate Collapse

跟着两个队友前进，路上会遇到两个外星人，干掉以后从水中捡到MK60，子弹多，威力大，后座力也更强，建议中距离使用。继续前进后还可以捡到狙击枪，居高临下的狙击周围的外星人，然后跳下去，自由女神脑袋的对面还有很多外星人，继续狙击干掉，然后过去搜刮补给，找到C4后去目标点的卷帘门把门炸开，然后游泳进入建筑内部。



建筑里很多敌军，还有两辆吉普车，全部干掉之后坐电梯来到建筑下层使用电脑，第一次想要使用的时候后面的门会冲进来六个敌人，有一个拿着榴弹发射器的需要小心，其他容易解决。杀光之后使用电脑，这时候大楼的玻璃开始进水，然后整个玻璃破碎，Alcatraz被水冲到了建筑外面。从下水道前进，上到街道后和友军会合，一起进入一个被炸得不成形的商店后遭到外星军巨型机甲的火力攻击，它不但火力猛，还会释放EMP，纳米服能量瞬间就会被清零。等他释放EMP间歇，纳米服能量恢复后隐身绕道它背后的商店，找好掩体攻击他背上的红色的部分。干掉外星机甲之后和友军会合，任务结束。

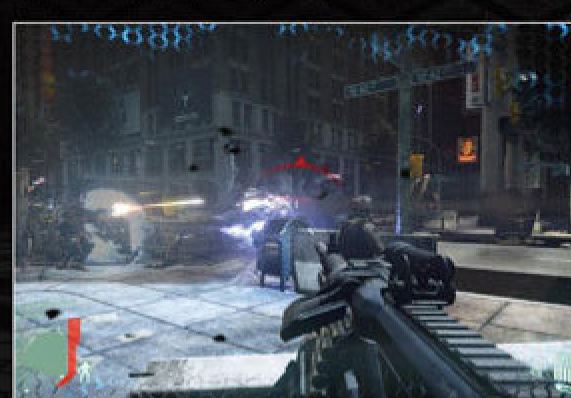


Train To Catch

开始后和友军会合，一起杀掉几个外星兵之后到公立图书馆楼前，这里一片混战，海军陆战队和外星军打的不可开交，一艘外星飞船飞过炸掉了图书馆。隐身后去图书馆的两侧开启防空炮，小心不要被发现了，不然会遭到外星军和飞船的群殴。两边的防空炮都启动之后收拾了剩余的外星军后进入图书馆里。

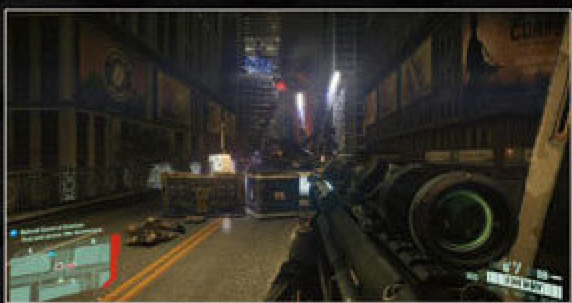


里面烈火熊熊的，有火挡路的地方用装甲模式可以保护自己，从图书馆的后门出去后帮着友军抵挡外星军的进攻，然后跟着队友一起杀到难民营，掩护难民撤离。穿过生化帐篷来到室外，杀光所有外星人后打开大门让友军的吉普车进来，上车后过关。



Unsafe Haven

和两个队友从房间出去后干掉外边三个外星人后顺着街道前进，进入友军的阵地后得知爆破组准备炸掉一座大楼。去大楼那有一段距离，走桥上或者桥下都无所谓，不建议走桥上，会被外星军两面夹击，它们数量本来就超多，子弹肯定不够用，从左边走比较好。来到地下停车场的门前，到传达室开启卷帘门后进入停车场，在第一层装两个炸弹，再到下一层装一颗。三颗都装好后停车场停电了，开启热成像视角原路返回地面上，路上会遇到两个外星军。



回到地面后得知拿着引爆器的人被干掉了，要代替他引爆大楼。去大桥的另一边，从大楼的缺口跳到二层，强行打开电梯门后爬到三层，干掉几个外星军后捡起引爆器，正准备引爆的时候被一个重型兵打飞出大楼，躺在地上引爆了大楼，之后重型兵也跟着跳了下来，正准备解决掉Alcatraz的时候被飞过来的火车撞飞。原路返回友军的阵地，和友军一起消灭桥上剩下的外星军后天上又会空投下来一个重型兵，同样干掉之后进入桥下的房间过关。



Terminus

进入房间通过检疫后见到海军陆战队的指挥官Barclay上校，他正在和Gould博士争吵，博士认为Alcatraz应该去找Hargreave研究纳米服，不过上校不同意，他让博士和其他人一起撤离了。和上校一起坐电梯上楼后车站遭到外星军的攻击，从房间出去后上楼，和友军一起抵御外星军的进攻。

使用机枪干掉所有外星人后一个外星机甲会破墙而入，外带几个外星步兵也跟了进来，找个机甲打不到的地方先干掉步兵，然后到二楼捡SWARMER，还是对着机甲背上红色的部分射击，不攻击红色部分也可以，对着它身体打照样可以干掉，就是更费子弹。干掉外星机甲后友军的吉普车冲进车站，上车后撤离。路上遇到了没来得及撤离的难民，到由于车站旁边的大楼要塌了，所以没能救到他们。



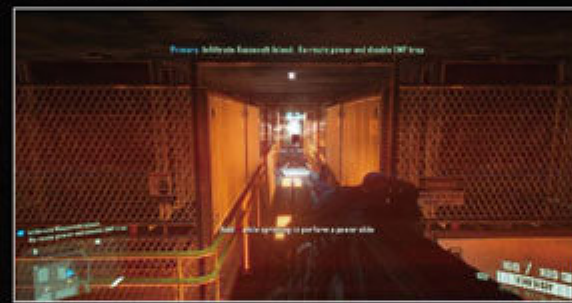
Power Out

走到街道尽头跳下断裂的路面来到时代广场，使用机枪干掉重型兵，然后解决其他外星军，数量很多，身后有补充子弹的地方。外星军全灭之后发生大规模停电，然后外星机甲出现。进入警察局，蹲在弹药点等着机甲站到警察局门口时进行攻击，这里有很多可以补充的子弹，但还是不要浪费。干掉之后去撤离点准备上飞机走人，这时候地上钻出了巨大的外星机器，Alcatraz像前一次一样进入外星机器中，纳米服与机器内的物质融合，之后Alcatraz又被弹了出来，被外星人抓了起来，接着外星机器发生爆炸，周围的外星步兵全灭，机甲也半死不活的了。从地上爬起来后根据按键提示跳到撤离飞机上逃走。



Eye Of The Storm

飞机到达罗斯福岛附近时Barclay上校把舱门打开，Alcatraz要去找Hargreave研究纳米服。从飞机上跳下去之后游泳上岸，暗杀掉灯塔这里三个敌人后一路一身潜入到敌人建筑中，路上的敌人可以一个都不杀，他们人多，打起来没完。进入目标建筑后坐电梯上楼，屋里只有三个敌人守着，干掉之后去电力室，通道两侧都是电流，就算装甲模式也没用，因为纳米服能量会被清零，蹲着或者滑步通过，然后关掉电闸。



原路返回屋外，敌人会派增援过来，一群步兵和一辆吉普车，隐身通过，进入一扇半开的卷帘门后被关在了里面，Lockhart启动了房间中的EMP装置，不过纳米服没有关闭，只是能量清零了，马上就会恢复。敌人已经聚集到门外准备杀进来了，Hargreave开启了左边的一扇小门，进去后打烂地上的锁跳到下水道，顺着下水道往右走，走到头后隐身跳到地面上，这里就是Lockhart所在的建筑的正面了，等能量恢复后隐身从楼梯上楼，到Lockhart所在楼层，门口有个看门的，干掉他之后使用装甲模式，踢开Lockhart的屋门，进去抓住他的脖子，从楼上扔下去。



倒在血泊里的Lockhart挣扎了几下就一命呜呼了，确认死亡后该去找Hargreave了，继续一路隐身去目标地点，进入一扇半开的铁门后房间里突然释放了EMP，Alcatraz倒地昏迷，原来Hargreave才是幕后黑手。





Masks Off

Alcatraz昏迷中被运到研究所动手术，手术中，纳米服拒绝被器械剥开，Hargreave命令士兵枪决Alcatraz，但Strickland突然出现，击毙了士兵，救下了Alcatraz，原来她是CIA。跟着Strickland坐电梯上楼，然后一路杀到楼顶去找Hargreave。到了Hargreave的房间后他桌子后面墙打开，里面的房间里一个生命维持装置，这就是Hargreave的本体。等Hargreave的桌子打开后拿到注射器，给自己注射纳米催化剂升级纳米服，然后又一次昏倒。



醒来之后外星飞船空投下来几个外星人，房间里着起大火。进入隐身模式，从楼梯上到二楼，进入书架后的暗门离开建筑，途中经过带电的积水使用装甲模式可以通过。来到室外后和友军一起对抗外星军，上到房顶后拿机枪，然后进入目标建筑的二楼坐电梯。从电梯出来后打破玻璃跳到一楼使用固定机枪防守，杀光外星军后从半开的卷帘门下出去。从右边的草丛中隐身前进，不要管这里的敌人了，路上找个外星人看不到的地方回复下能量继续隐身前进，速度够快的话可以赶在外星军的支援来到之前抵达电梯。



坐电梯上到大桥上，桥右侧有一艘外星飞船，不过这里掩体多，不容易暴露自己。一路杀到大桥的另一头，路上会遇到大量外星步兵和重型兵，隐身躲开他们，看着离敌军越来越远的时候大桥突然崩塌，Alcatraz抓住钢筋，往上爬的时候被一辆滑下来的出租车撞到了水里。



Out Of The Ashes

Alcatraz被黑海水冲上了岸，岸边的公路上博士和Strickland正在等着，跳到公路上在装甲车旁边拿上自己喜欢的武器后上车，在车上控制主炮和导弹，沿途干掉遭遇的所有外星军，一切在导弹核炮弹面前都是浮云，不过最终装甲车还是被地面下钻出的外星机器破坏。下车后进入目标大楼，楼下很多外星人驻守，隐身绕开他们坐电梯上楼。到了上层后要杀掉屋里所有外星军，然后到阳台上使用护目镜表示外星飞船，之后我军的战斗机会过来将其击落。

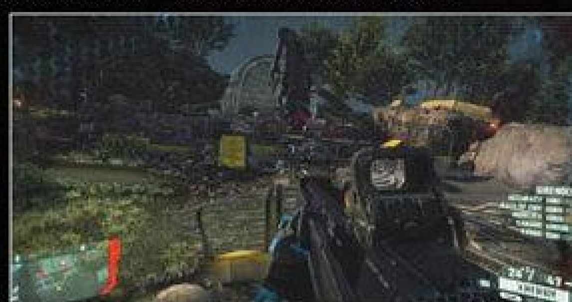


跳上旁边一栋倾斜的大楼，穿过楼道后跳到对面大楼的楼顶上，这里可以看到前面楼顶的花园对面有大量的外星军，一旦被发现的话又会有大量支援从天而降，尽量隐身绕开他们，除了步兵外还有两个重型兵，极度危险。绕开他们后再跳过几个楼顶后看到远处的中央公园拔地而起，整个公园升到了空中。



A Walk In The Park

乘坐直升机来到中央公园上空，从直升机上跳下去后顺着公园的小路走，到图中的位置后先不要下去，在这里利用高度优势攻击下边的外星人，贸然下去会被围殴，他们数量太多，在这里还可以补充子弹和换枪。需要注意的是重型兵的导弹，这么远的距离倒是很容易可以躲开。杀光一开始的一批后又会空降下来一批，全杀光之后踏过他们的尸体上楼梯，继续向公园另一端的外星机器那里前进。



像前面的关卡一样，这里又要破坏外星机器的三个静脉，一开始只能看到左右两个，防守的都是外星步兵，都要破坏之后第三个才会出现，同时还伴随着一大群外星步兵和两个重型兵，找个掩体多点的地方先把步兵一一解决掉，然后再用火箭筒和手雷干掉重型兵。破坏最后一个静脉后去目标点的外星机器的管道那里，进入管道后滑行前进，从管道出来后到了公园的另一端，最终目的地的外星机器前。



这里有几个会隐形的外星军守着，他们只会近战，很容易解决。是用热成像模式可以勉强看到他们，等着他们扑过来准备攻击的时候对着他们开几枪，这样就会停下，然后过去抓住脖子，然后扔出去就可以解决掉。杀光会隐身的外星人后进入前面巨大的外星机器中，开启装甲模式后前进，倒地后根据提示按键向前爬，最后跳下去，之后和时代广场相同的事情发生了，外星机器爆炸后整个纽约的外星人被全灭。



不过战斗并没有结束，不只是纽约，世界各地都有外星人，不过这些要留给Crysis3了。当一个自称叫karl ernst rasch的发来消息时问Alcatraz的名字，Alcatraz站在废墟上回答道：他们叫我Prophet。【全文完】



微信：bfwz888888



魔能全技巧手册

Magicka

PART One

魔法组合规则以及组合效果判定

攻击类型

立场/光束效果：鼠标右键施放（可按住蓄力）。

无魔法+鼠标右键（持续按住），可喷射气体让怪物弹离很远。鼠标右键（持续按住）则是魔法蓄力，魔法蓄力释放往往有法力加成，护盾除外。此类魔法朝角色面向方向施放。

范围效果：SHIFT+鼠标右键施放（可蓄力）。

可把魔法的施法范围扩大，蓄力后效果更强。此类魔法在角色周围释放。

武器附魔：魔法选定+SHIFT+鼠标左键施放。

把你魔法队列中的魔法灌注到武器上，并把魔法效果应用到随后的近战攻击里。

魔法附身：魔法+鼠标中键施放。

将自身作为魔法施放目标，可对自身治疗，移除自身负面状态。但是也要注意，有时候你可能会一不小心自杀。



前言

《魔能》作为近期极为出色的一款黑马游戏，抛开其貌似永无止境的补丁，优秀的游戏性和联网游戏的可玩度使得这个游戏在国内玩家中获得了相当大的关注，这次由本人为大家带来一份《魔能》的攻略。

说到技巧，《魔能》这款游戏无疑是此类游戏的佼佼者，《魔能》的游戏系统最重要也是最成功的便是它的法术系统，根据官方制作组放出的统计，《魔能》总计有1123种魔法之多！有兴趣的朋友可以直接访问游戏的wiki来查看这1123种魔法的施放。《魔能》本身的剧情流程没太多可说的地方，这次的攻略将把讲解的中心放在游戏魔法系统的研究上。



基本魔法元素：

《魔能》总共有8个基本魔法元素

元素	类型	效果	对立元素	键位
	喷射	潮湿，击退，伤害很低	电	Q
	闪电	对潮湿单位造成双倍伤害，穿刺，连锁攻击近距离单位	土元素 水元素	A
	光束	锁定单位，治愈，伤害不死系生物	奥术元素	W
	光束	爆炸效果，治愈不死系生物	生命元素	S
	护盾	防护罩，会被击破	盾元素	E
	飞弹	高伤害，击倒	电元素	D
	喷射	冻结潮湿单位，减速	火元素	R
	喷射	持续火焰伤害，引发恐慌，解冻，干燥	冷元素	F

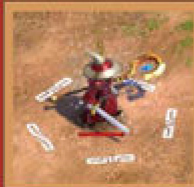
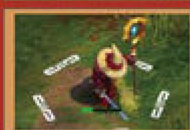
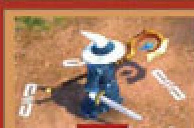
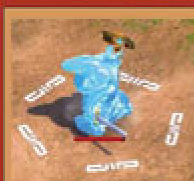
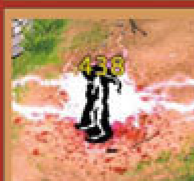
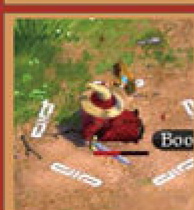
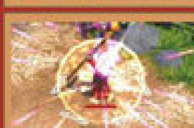
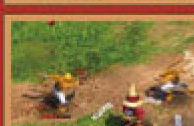
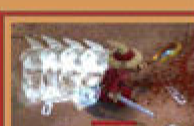
通过组合，又生成了两种子元素：

	喷射	潮湿	冷元素	QF
	弹幕	多向攻击，穿刺	火元素	QR

备注：游戏原本还设计有毒元素。



角色状态

状态	描述	用魔法附身解除	效果图
潮湿	单位的衣服显示正在滴水，潮湿状态时施放电元素会对自身造成致命伤害。潮湿时受电元素攻击会有双倍伤害。可通过火元素附身火施放水元素免疫解除。	或	
燃烧	单位显示正在燃烧；会随时间推移受小量伤害，燃烧状态可叠，伤害最大达到120点每单位时间。	或	
恐慌	单位挥舞双手呈恐慌状奔跑，短暂停止施法且移除你对角色的控制。当受到过度燃烧伤害时引发此状态。	或	
中毒	单位血条成为绿色且角色大吐特吐。角色减速并随时间一直受到小量伤害。		
冷冻	单位的颜色变为蓝白色；移动、攻击和施法速度减慢。如果不治疗，会慢慢解冻。	或	
冻结	单位被冰覆盖；在潮湿状态受到冷元素 影响导致冻结，不能移动只能魔法附身。如果不采取措施，会慢慢解冻。可以通过连续按键减少冻结时间。		
震惊	单位身上有可见的骨骼效果；打断任何正在进行的停止移动、施法和攻击操作；由包含一个闪电元素的任意魔法引起。	暂时	
击倒	处于此状态后，你只能进行魔法附身，必须起身才能释放其他魔法；由含土元素的魔法或其他产生击退效果的魔法或攻击引起，也可能是近战时对自身施放了盾。	暂时	
恐惧	恐惧术只能影响敌人，使他们惊慌着逃离你。	暂时	
魅惑	魅惑术只能影响敌人，使他们停止攻击。	暂时	
迷惑	BOSS Fafnir造成的影响，打乱你的控制。	暂时	
加速	对自身施放加速术后的效果，移动速度加快并产生残影。	暂时	

魔法组合规则

《魔能》中八种基本元素和两种的基本效果以及对应关系，在构成魔法时，魔法的对立关系会使得对立元素无法组合在一起构建魔法（除特殊构成），而盾魔法将会因为自身冲突的原因无法叠加使用。还须注意的一点就是两种子元素，蒸汽和冰也是相冲突的。当二者组合时，总会因为冷元素和火元素与蒸汽和冰的对立无法实现。

在组合魔法的过程中，还必须牢记的是不同魔法元素间的优先级关系，优先级决定了组合出的魔法的最终类型及附加的魔法效果。比如护盾的优先级是最高的，任何一种魔法组合都只会创造出来相应的盾魔法，再比如奥术组合火，就是带有火元素的燃烧效果的奥术光束，依旧有奥术的魔法类型，而非有奥术爆炸特效的火焰。



《魔能》中的各种魔法元素组合配合上4种攻击类型的使用会产生多种的魔法效果，同时结合魔法的优先级关系，最终将组合出角色施放出的魔法。还需说明一点，在每个魔法释放之前我们最多可以在自己的魔法队列保存5个魔法元素，虽说队列里的魔法元素积累越多，释放出来的魔法效果会加大，但是与此同时，魔法元素积累的越多，我们的行动速度也就越慢。这一点要牢记，为了放一个强力的魔法而送命，是不少玩家在刚开始玩的时候大呼郁闷的事。

四类魔法元素

盾	
固体	
光束	
其他	

攻击类型	自身	立场	范围	武器
攻击区域	点	锥形，半圆	范围	面向
盾 + 固体	保护罩	屏障	屏障	屏障
盾 + 光束	元素免疫	4颗地雷	8颗地雷	4颗地雷
盾 + 其他	元素免疫	元素风暴	元素风暴	元素风暴
盾	吸收伤害	盾	圆拱形盾	防御墙
固体 + 光束	飞弹	飞弹，弹幕	地震	元素攻击
固体 + 其他	飞弹	飞弹，弹幕	地震	元素攻击
固体	飞弹	飞弹，弹幕	地震	元素攻击
光束 + 其他	元素攻击	光束	新星	元素攻击
光束	元素攻击	光束	新星	元素攻击
其他	元素攻击	喷射，闪电	新星，闪电	元素攻击

防护罩

围绕着角色的固态元素，暂时使角色免受伤害。同时，角色不能移动，角色可以在防护罩保护下准备并魔法蓄力，当时施放出魔法时防护罩会被打破。



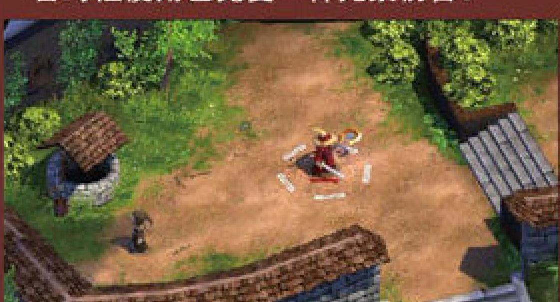
屏障

一个作为障碍被从地面召唤出的固态结构。在屏障被摧毁之前没人可以跨越它，并且任何触碰到它的角色或敌人都会受到元素伤害。



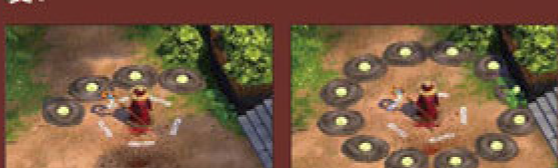
元素免疫

暂时性使角色免受一种元素伤害。



地雷

地雷被埋在地下，当被触碰时便会触发。



元素风暴

一片被召唤出来暂时性的区域，当被触碰时会造成元素效果。



伤害吸收

伤害被盾给抵挡。



盾

构建一个屏障反射或吸收大多数伤害。



飞弹

放出一个魔法飞弹进行攻击。



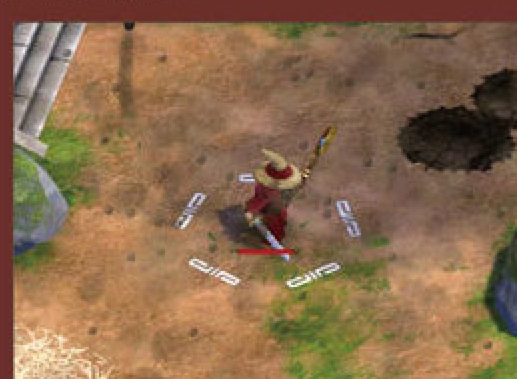
弹幕

放出多个魔法弹片进行攻击。



地震

在角色周边环形区域内从地面上立即造成伤害。



本攻略由3DM工作室提供 ■ 作者：OT的血色红魔 ■ 编：贪睡猫 ■ 美：小杰

元素攻击

不进行元素组合的基本攻击。



喷射

短距离的持续攻击，持续时间比新星长，但是比光束短。



新星

类似于地震，不过伤害是由角色放出而非来自地面。



光束

由角色发射出的远距离集中的魔法光束。



在多人游戏中光束是可以交叉合并的，只要光束间没有冲突元素，多个光束便可以合并组成更为强大的光束。



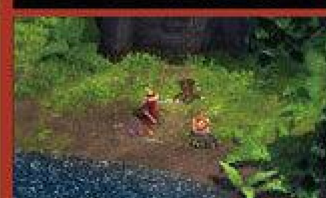
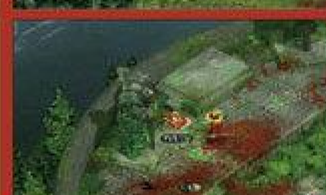
闪电

可以对距离近的产生连锁效果，同时造成伤害。

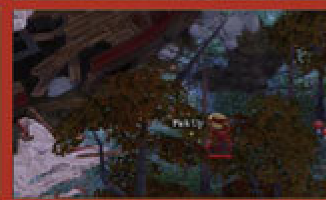
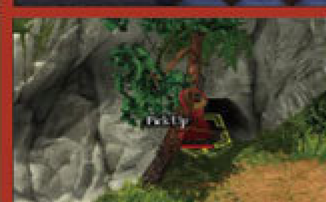


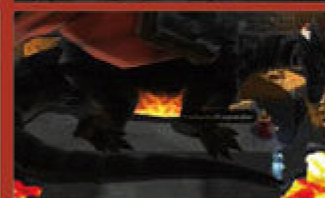
PART Two
所有法术和物品的获取

全魔法书获取

Magic	元素组合	效果	获取地点	图像
加速术		加快移动速度。	Chapter 1：在教程中的一个书架上获得，需要完成教程。跳过教程自动获得。	
复活术		复活人类角色。	教程结束后自动获得。	
油腻术		在地上涂一层油，延长火焰燃烧时间。	Chapter 1：当你听到人大叫，穿过湖在塔基处找到。把湖冻结穿过湖就能得到。	
降雨术		召唤降雨，淋湿屏幕上除带护盾者外所有单位。	Chapter 2：在你所遇到的第一个洞穴中找到，被一群哥布林守护着。	
解除术		解除施法者的状态，另外也可移除一些（并非所有）其他玩家和怪物施放的魔法.对于Grimnír的镜像术尤其有效。	Chapter 2：与哥布林萨满战斗，在他旁边的祭坛处。	

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Magic	元素组合	效果	获取地点	图像
雷击术		施放一道闪电猛劈向角色面前最高的单位，闪电也会优先攻击穿铁甲的敌人。	Chapter 3：在巨石堆中间死去的骑士身边。	
龙卷风		召唤一个大型的龙卷风把所有途经的人都甩到空中，并造成伤害。	Chapter 4：进入城市前，主干道左侧的遇难船旁边的树林中。	
爆炎术		发出热浪造成600伤害，并使目标着火。	Chapter 4：在一栋你必须绕道穿过的着火的房子的里。	
时空隧道		针对所有人，包括施法者，时间减慢，以使你更快作出反应。对M60无效果。	Chapter 5：离开营地后直接向西就能找到。	
暴雪术		召唤暴风雪，冷冻所有人，包括施法者，持续时间大约10秒。结合降雨术冻结单位。	Chapter 6：章节开始时向东走到小湖，冻结湖面穿过湖后就能找到。	
传送术		使用后立刻短距离向前传送施法者。	Chapter 7：在断掉的走道处被Vlad传送过去。Chapter 1：多人游戏时可采取炸弹法获得，难度很大。	
雷暴术		雷击的900％效果。有效地组合降雨术和雷击术，天空同时降雨和雷击，随机劈向战场。谨慎使用，或使用闪电免疫。	Chapter 8：就在与Vlad对话后过了石桥，在矿山前的洞穴里，藏在视线以外。	
召唤凤凰		在施法者所处位置召唤凤凰，对周围造成火焰伤害，并复活倒下的同伴。	Chapter 8：在大桥上战胜数波哥布林和洞穴巨魔后，沿东侧路走到尽头找到。	
召唤僵尸		召唤一些不死生物为施法者作战。	Chapter 9：在破旧的教堂战胜死灵法师后获得。	
恐惧术		施法者周围任何敌人都被吓得神志不清，且向随机方向逃跑，持续约4秒。	Chapter 9：伯爵城堡第一个房间左侧书架上。	
魅惑术		目标生物暂时成为你的盟友，攻击你的敌人。	Chapter 9：爵城堡第一个房间右侧，斜靠在沙发旁的木制家具边。	

Magic	元素组合	效果	获取地点	图像
召唤死神		召唤死神，他会杀死距离最近的玩家，或生命最少的生物。	Chapter 10：击败BOSS Death后获得。	
隐形术		使施法者隐形。敌人将不再主动攻击施法者，但箭矢、蓄力攻击和范围击中仍能伤害施法者。隐形在施法者进行攻击、施法、受到伤害或与敌人碰撞时结束。并造成伤害。	Chapter 11：在区域1见到三个雪巨魔后，不进入要塞，沿着悬崖向南走，在东侧找到。	
召唤元素		召唤一个沉睡的元素。只是用任何魔法元素攻击他就能激活元素。元素将由首先接触它的元素构成，并在随后被同一元素治疗。	Chapter 11：在大教堂第二个房间击败一小批的矮人后，向西南方走，穿过一座窄桥后，在一扇门后找到。	
显形术		与BOSS Assatur战斗时使用。	Chapter 11：击败BOSS Fafnir后获得。	
漩涡术		召唤一个大漩涡，吸入并搅碎任何附近的单位。	Chapter 12：击败最终BOSS后获得。	
流星雨		召唤流星随机撞击全屏任何位置。	Chapter 1：初始就获得的魔法，游戏的DLC“Wizard Hat”的奖励。	
跳出		随机杀死任意单位，并显示蓝屏画面。	游戏中未找到。应该是DLC放出的方式不对。可通过存档修改器调出。	

全法杖获取

在这些法杖中，有几根可是身世不凡的，出处有渊源，我会在下面告诉大家。

中文名/英文名	被动效果	主动技能	所处位置
基础法杖/Basic Staff	无	无	初始法杖
+1法杖/Staff +1	所有魔法伤害+1	无	Wizard's Hat DLC物品，创建角色时戴帽子的角色的初始法杖。
BUG杖/Bug Staff	无	召唤虫群	Mea Culpa DLC物品，创建角色时穿着破旧不堪的人物模型初始法杖。
白魔导师法杖 Staff of the White Wizard	增加光照半径	恐惧术	Chapter 1：离开聚会出门后左侧门后木箱中。
渊源：还记得圣盔谷那个拯救世界的白袍老者么？开发者也挺喜欢甘道夫。			
生命之杖/Staff of Life	生命回复光环	重生	Chapter 1：在牧场里头上有感叹号的女人北边，四个藤架最右边的。 Chapter 3：小村里第一个房子边的菜地里树边。 Chapter 5：被毁掉的村庄后边大空地左下方。 Chapter 9：公爵城堡外的村庄里，最右边找到。
紧急传送法杖 Rod of Emergency Teleport	无	近距离随机传送	Chapter 2：哥布林法师掉落。 Chapter 6：连续决斗第一场的哥布林萨满掉落。
冰霜法杖/Frost Staff	冷冻免疫光环	无	Chapter 2：在死麋鹿附近北边的巨魔洞的冰箱里。
木节法杖/Gnarled Staff	毒元素免疫	召唤树灵	Chapter 3：在巨石堆与两个战德鲁伊斗后掉落。 Chapter 6：连续决斗第二场的德鲁伊掉落。

中文名/英文名	被动效果	主动技能	所处位置
盾法杖/Shield Staff	更加强护盾效果	立即施放防护罩	Chapter 4：旅馆门边的壁橱里。
战争法杖/Staff of War	物抗光环，双倍HP	奥术飞弹	Chapter 1：法师门徒掉落。Chapter 5：法师门徒掉落。 Chapter 6：连续决斗第三场的法师门徒掉落。
恶毒镰刀 Scythe of Malevolence	生命抗性，即治疗的效果会减小	喷射毒雾	Chapter 5：靠在被毁掉的村庄前的篱笆上。
特斯拉法杖/Tesla Staff	提高闪电的射程	闪电飞弹	Chapter 5：区域三记录点左边。
渊源：尼古拉·特斯拉，一个全人类都对不起的人。交流电是他思想的火花。			
偏转法杖 Staff of Deflection	无	偏转飞弹攻击	Chapter 6：第一次小BOSS战前的雕像手里。
恶魔之臂/Daemon Arm	无限施放射线魔法	无	Chapter 6：两个小BOSS掉落。
哥布林法杖/Goblin Staff	提高物抗	短时间物免	Chapter 6：连续决斗第四场的哥布林法师掉落。 Chapter 8：哥布林法师掉落。
亡灵法杖 Staff of the Dead	附近玩家因友方伤害死亡时，若伤害不是源于你，他会自动复活。也可复活友方僵尸。	无	Chapter 6：连续决斗第五场的死灵法师掉落。 Chapter 9：死灵法师掉落。
正义符文棒 Righteous Rod of Runes	闪电免疫光环	闪电伤害光环	Chapter 6：连续决斗第六场的矮人牧师掉落。 Chapter 11：矮人牧师掉落。
火焰法杖/Staff of Life	抗火	火免光环	Chapter 8：矿山里第一个房间右边的突出部北部，可以传送过去。
渊源："Through the fire and flames" -- 100% guaranteed. (The staff, that is.) 英国Power Metal乐队"DragonForce"名曲。游戏开发者应该是金属迷。			
隐形法杖 Staff of Invisibility	无	隐形	Chapter 8：哥布林大厅的记录点旁的突出部上，传送上去。
渊源：Once upon a time, the oldest and greediest wizards of the Order crafted this staff in ecrecy. 嗯，我觉得这是开发者的吐槽。过去讲故事的开头式，弱爆了。			
贵族法杖/Aristo-staff	所有元素抗性	传送	Chapter 8：最终BOSS中的黑袍所掉落。要快点拿，不然本关会结束。
巨魔之王的权杖 Sceptre of the Troll King	降低敌人对你的攻击欲	魅惑	Chapter 9：在墓地与被召唤出来的不死士兵和僵尸战斗后，先不进门，向左走进入陵墓找到。
Vlad的手套 Vlad's Gauntlet	角色会被生命元素伤害	吸血	Chapter 10：本章开始的地上，角色的右边。

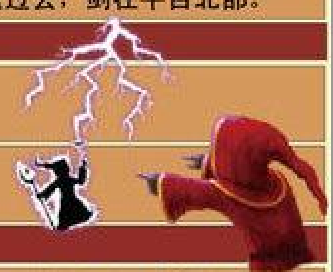
全武器获取

同样，在这些武器中，出处有渊源的更多了，我将在后面也进行讲解。

中文名/英文名	伤害类型	特点	所处位置
钝刀/Blunt Blade	低物理伤害	无	Chapter 1：初始武器。
利刃/Sharp Blade	中等物理伤害	无	Wizard's Hat DLC物品，创建角色时戴帽子的人物模型初始武器。
断剑/Broken sword	中等物理伤害	无	Mea Culpa DLC物品，创建角色时穿着破旧不堪的人物模型初始武器。
圣剑/Excalibur	中等物理伤害	缓慢，击倒效果	Chapter 1：打开头上有感叹号的女人西边的木门，麦子地的另一头。
渊源：亚瑟王的传说宝剑。不过游戏中这用湖中剑命名石中剑放置的剑最神奇的是取出方式，连石头带剑一起来……			
队长的战斧 Captain's Axe	中等物理伤害	无	游戏中所有的士兵长（穿红披风）掉落。
战锤 War hammer	中等物理伤害	把目标向后推	Chapter 2：坠毁哥布林飞艇前的Gram的工坊外边的铁砧上。 Chapter 3：Vlad出现与你对话后，过桥在路口向北直走。
渊源：Warhammer Fantasy，看来开发者也是锤子爱好者。			
格拉墨/Gram	中等物理伤害	屠龙剑，能够一击杀死BOSS Fafnir	Chapter 2：插在被巨魔杀死的麋鹿旁边的大树上。
渊源：来自北欧神话，英雄Sigurd杀死巨龙Fafnir所用的剑，传说这把剑是插在树上拔出的。			
高级哥布林短剑 High Quality Goblin Dirk	低物理伤害	迅捷	Chapter 2：在河边的战斗中的哥布林首领掉落。
大师之剑 Sword of the Masters	中等物理伤害	持有满血时放出奥术飞弹	Chapter 2：在河边与哥布林战斗后冻结河面向北登上西边的河岸，穿过空心木向北走。
渊源：Master Sword！塞尔达！			
朝天之枪 Skyward Spear	中等物理伤害，电元素效果	无	Chapter 3：由有电抗光环的兽人掉落。
渊源：塞尔达的即将到来的新作的副标题Skyward Sword。			



中文名/英文名	被动效果	主动技能	所处位置
瑟特之刃 Blade of Surt	中等物理伤害，火元素效果	点燃目标	Chapter 3：倚在第一个村庄北边的风车边的木箱上。
渊源：北欧神话，持有火焰之剑的巨人——瑟特。			
异域之刃/Exotic Blade	中等物理伤害	迅捷，破甲效果	Chapter 3：空战落地后杀死MacLeod获得。
渊源：《高地人》系列中Connor MacLeod所使用的剑。MacLeod被砍头的死亡方式也完全是高地人的风格。			
熔炉之心之锤 Mace of the Molten Core	高物理伤害	缓慢，点燃目标	Chapter 3：由有火抗光环的兽人掉落。
渊源：WOW有一个卡牌游戏——Molten Core raid。			
大地之锤 Mace of the Earth	高物理伤害	缓慢，把目标向后推	Chapter 3：由有地抗光环的兽人掉落。这个兽人会在BOSS Jotunn战1分钟后出现。想要拿这把武器就不能在此之前杀死BOSS Jotunn。
M60	低物理伤害	迅捷，远程，不受法术“时空隧道”影响	Chapter 3：在与BOSS Jotunn期间不破坏房屋。
渊源：兰博，还需要多说么？举枪的造型和那段吉他很经典。			
雷神之锤/Mjolner	中等物理伤害	缓慢，电击目标，伤害1000+	Chapter 3：被当作标志挂在进城后左边第一个门边。
渊源：北欧神话，Mjolner，雷神托尔的锤子。			
永恒之枪/Gungnir	中等物理伤害	缓慢，远程，破甲效果	Chapter 4：倚在市场西北测的摊子边。
渊源：北欧神话，主神奥丁的枪。			
严寒之刃/Blade of Chill	中等物理伤害，冷元素效果	缓慢，在持有者面前刮起寒流	Chapter 4：被撞开的墙左边，在着火的废墟后面。
烤肠杆/Sausage On Stick	低物理伤害	迅捷，吸引敌人攻击你的仇恨变大	Chapter 5：刚开始军营里右边的火堆边。
渊源：《碟形世界》，C.M.O.T. Dibbler的口号。			
闪电之刃/Thunderblade	中等物理伤害，电元素效果	无	Chapter 5：第一个记录点处兽人队长掉落。
Cs匕首 Knife of Counter-Striking	低物理伤害	迅捷，加速术效果	Chapter 5：冻河岸边的西北处，在栅栏里面。
渊源：没玩过CS的不多吧。至于加速效果，CS中这匕首就是加速。			
提尔锋/Tyrfing	中等物理伤害	百发百中	Chapter 6：第二个恶魔领主所在的浮岩的东部。
渊源：北欧神话，百发百中、出鞘必杀的嗜血魔剑提尔锋。			
冰霜劈刀/Frost Cleaver	中等物理伤害	冻结目标	Chapter 8：哥布林队长掉落。
撬棍/Crowbar	低物理伤害	迅捷，破甲效果	Chapter 8：倚在路尽头被炸药封住的矿山前的一堆木箱上。
渊源：Half-Life，戈登·弗里曼先生的超级大杀器。小快灵准狠。			
刺剑/Stung	中等物理伤害	迅捷，敌人靠近时会发光	Chapter 8：进入有许多黑暗区域的矿山深处后往西南方走，到尽头处西南方还有一个处于黑暗中的平台，传送过去，剑在平台北部。
渊源：《魔戒》，刺剑sting。遇敌会发光以示警。			
诅咒之刃/Cursed Blade	中等物理伤害，毒伤害	缓慢，攻击附毒	Chapter 9：穿铠甲的骷髅掉落。
莫古尔之剑 Morgul Blade	低物理伤害	毒	Chapter 9：死灵法师掉落。
渊源：《魔戒》，戒灵之首安格玛巫王的武器。知名剧毒魔法剑。			
幻影之戒 Ring of the Phantom	低物理伤害	击倒	Chapter 10：本章开始后向西北角走，在一个沉睡的元素附近，闪光，很容易发现。
渊源：《The Phantom》，美国动漫。			
矮人勇士的战斧 Axe of the Dwarf Champion	高物理伤害	缓慢	Chapter 11：矮人勇士掉落。
Holy Divider	高物理伤害，1337伤害	缓慢，破甲	Chapter 11：电击矮人军队所在大厅右边墙上的齿轮打开栅栏门，进入房间后矮人铁匠就会送你这把剑。注意，当获得这把武器后你将不可换回的失去当前武器。
渊源：这我不知道怎么翻好，就没翻。名字源自重金天王Dio的名曲《Holy Diver》（这个尽量翻译出来）。同时1337这个伤害也有来头，1337=leet，骇客语。			
奥术光剑/Arcane Saber	高奥术伤害	迅捷	Chapter 11：在熔岩区沿着路过了记录点后，向西北方向冻结岩浆走过去，在一个骷髅旁边找到。
渊源：Lightsaber，绝地武士的武器。原力与你同在。			



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



死亡空间系列背景描述



【1】背景

21世纪后半叶，人类社会进入了动荡的时代，国家之间的矛盾冲突日益加剧，并最终导致了美俄两国自冷战以来最大规模的军事冲突“白令海战争”（Battle，of，the，Bering，Sea）。其后又有因美军战机侵入俄国领空导致飞行员被扣押的“喀拉海人质危机”（Kara，Sea，Hostage，Crisis），以及因而导致的“第二次白令海战争”（Second，Battle，of，the，Bering，Sea），这一系列的政治和军事冲突引起了国际社会广泛的不安和关注。同一时期，一场被称为“全球变暖泛滥”（Global，Warming，Epidemic，）的世界性自然灾害爆发，导致了大量的洪水与海啸，如威尼斯和纽约这样的大型沿海城市已不复存在。人类不得不放弃沿海聚居点而转向内陆迁徙。

在地球已经满目疮痍的情况下，人类社会决定将主要精力转向空间探索。在政府的大力扶植下，诸如“联合开采公司”（Concordance，Extraction，Corporation，即游戏中提到的C.E.C）这样的巨型企业被创建，太阳系内建立了多个永久殖民地和开采基地，人类的步伐还在一步步迈向更深远的外太空，游戏的主要背景也就此展开。

【2】始源

公元2208年，一支由官方组建的科考队前往墨西哥尤卡坦半岛的希克苏鲁伯陨石坑（Chicxulub，crater，即现在被普遍认为是6500万年前造成恐龙灭绝的陨石撞击遗迹）进行考察，队员中包括了日后被统一教（Unitology）追认为创立者和精神领袖的地球物理学家迈克尔·奥特曼（Michael，Altman）。科考中最惊人的发现就是被称为Black，Marker的黑色物体，人们猜测Black，Marker是外星文明留下的遗迹。在研究过程中，包括奥特曼在内的很多科考队员受到了来自于Black，Marker精神影响。

不幸的是，本次科考以悲剧而告终。部分陷入疯狂的科考队员开始将Black，Marker视为神的赐物，而迈克尔·奥特曼，因为具有与Black，Marker建立无副作用平和精神连接的能力，则被视为先知。疯狂的信徒开始对其他所谓“异教徒”队员使用暴力，而Black，Marker对死体细胞出人意料的重组影响导致了有史以来第一次Necromorphs的爆发，大部分科考队成员遇害。奥特曼意识到了Black，Marker的危险，亲自摧毁了科研基地，Black，Marker沉入海底，下落不明。

【3】奥特曼之死与统一教的建立

迈克尔·奥特曼在科考队事件幸存后就离开了官方组织，试图公布事实真相。而官方则开始了对他的灭口行动。奥特曼最终被捕，并于2215年3月15日被秘密处死，他和另一位科考队员哈蒙（Harmon）手上所掌握的关于Black，Marker的研究资料成了日后复制另一座Marker的关键。讽刺的是，指挥行动的军方人员将迈克尔·奥特曼的死渲染为光荣的殉道，将事实谎称为奥特曼在传播Marker教导的真理时被异议人士刺杀。并且将迈克尔·奥特曼对Black，Marker的研究扭曲为人类第二次进化的关键——即所谓的“皈依”（Convergence），这便是统一教会的创立。在日后教义的传播中该种说法被逐渐发扬光大，统一教成了已知宇宙中最大最具影响力的宗教，迈克尔·奥特曼则被追认为第一位先知，第一位殉道者，教会创建者和精神领袖。以这种方式被供奉在神龛之上，奥特曼九泉之下有知只怕是不知道该作何感想。



【4】第一次神盾7号事件

公元2314年，死亡空间1事件爆发约200年前，地球政府根据掌握的Black，Marker研究资料，使用逆向工程成功首次复制了一座新Marker，即Red，Marker，被称为接近完美的复制品。政府将Red，Marker与研究人员转移到了神盾7号小行星上。Red，Marker首次被启动，研究人员在Red，Marker的影响下成功创造了一种经过基因重组的微生物生命形式。随后，正如大家知道的那样，第二次Necromorphs爆发，大量人员死亡。幸存人员在艾恩·杜卡耶博士的带领下逃生。他们发现Red，Marker可以形成一种力场，能阻止Necromorphs的细胞重组，并使其停止活动，他们把这种力场称为"Dead，Space"。幸存人员在努力下成功放大了这种Dead，Space力场，封住了Necromorphs主脑和感染者。政府随即封锁了整个神盾7号，所有信息列为绝密。

【5】第二次神盾7号事件，石村号事件

公元2508年，神盾7号上遗留的Red，Marker被采矿企业无意中发现，石村号（USG，Ishimura）前来。Necromorphs爆发，伊萨克·克拉克与Red，Marker建立精神连接。Red，Marker被毁。

死亡空间动画Downfall，死亡空间游戏1代剧情。

证据表明伊萨克·克拉克在事件结束后被带往土卫六泰坦殖民地。

《突击小队》头盔不掉修改方法

用winrar等软件打开游戏目录下resource文件夹下的gamelogic.pak文件，用记事本打开\set\interaction_entity里面的human.inc，即：游戏目录\resource\gamelogic.pak\set\interaction_entity

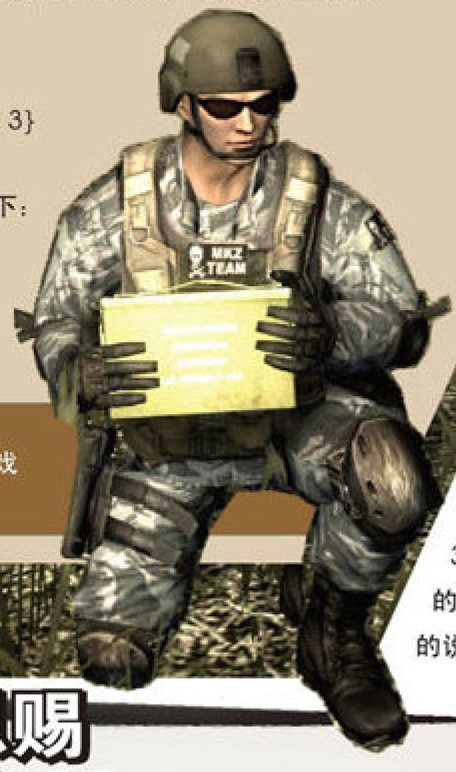
在human.inc中搜索take_off "head"，找到如下语句：

```
{if rand 0.4
{take_off "head"
{impulse up 5 2 dir 7 3}
}
```

将以上内容替换为如下：

```
{if rand 0.4
{bullet_detonate
}
```

修改前记得备份，如果修改错误导致游戏无法载入。





战争之人：突击小队-简略联机方法

联机方法:玩家可以使用vlan或ip连线方法与朋友或玩家进行游戏,如合作或对战vlan的连线方法:1.选择游戏类型为 实时战略2.选择到战争之人Men of war3.然后进入游戏选择LAN,就可以连线

IP的连线方法:1.先开启options（选项）2.到multiplayer（多人游戏）,按Game IP list（IP列表）,输入您所连线的ip,再按add（添加）便可3.到lan就可以看到对方的伺服注:必须关闭一些连线工具,否则会看不见别人的伺服现在来说VLAN每晚在线大约有80人左右，晚上能进去的一般都能玩上局的说，然后如果建局的有IP就尽量提供IP个人认为IP直连始终是最好的。

国王的恩赐 各种流派选择（一）

人类万金油组合

大法师，圣骑士，圣裁为核心，其他混编肉盾和DPS。无特殊宝物和职业需求。非常强悍的组合，能打能抗，输出多样化，复活方便。不怕英雄片伤，也不需要许多宝物加成。缺点也有，就是效率比较低，辅助单位多。后期面对大量龙和大恶魔比较无力。

人类罐头流

守卫，皇家守卫，圣骑士，重剑，枪骑士。圣骑士或战士，骑士套，圣裁剑。为什么我这么执着这个组合？因为这个组合对付很多攻城战有奇效，对于新手来说用来对付难打的攻城战效果非常好。不过只适合战士和骑士，法师领导低，还是选择其他组合控制为主。

矮子暴力流

矿工，工头核心，配合矮子战士/矮子炮手/巨人等，机器甲双雄.战士最佳.宝物支持：减领导力的矮子锤子，减领导的矮子酒杯，三王之力任务的风斧头.铜笛.战士还可以使用狂战斧头.提高矮子流伤害.非常暴力的组合，高伤害，高主动，高移动。缺点也有就是宝物零散中期不好成型，也不是很好复活。

女人流

双仙子，树妖，魅魔为核心。需要女性套装支持，配合恶魔拥兵，高伤组合。这个组合最好的地方就是3女人打人不反击，能很好的配合肉盾。但是缺点也很明显，红颜命薄，女人比较难伺候，碰到龙啊大恶魔之类的禽兽。不过能和其他兵种混编，达到最好的效果。比如仙子，树妖，魅魔，圣骑士，鬼神等。

射手流

湖仙子，双精灵弓为核心。瞄准镜，精灵弓，机弩/火鞭/毒匕首。开局湖仙子释放猎人标记，然后再精准射击，第一回合能达到变态的输出。但是双精灵弓不争气，在AP中被NEF了。高领导低伤害一直是弊病。而且对付大量的龙也是件非常麻烦的事情。

蜥蜴流

枪蜥蜴，杖蜥蜴，霸王蜥为核心。水晶匕首，胡卡之爪，力量之戒.非常凶悍的组合，被人誉为BUG组合。因为枪蜥蜴的嗜血和宝物的加成，蜥蜴族作为新出的种族可谓是风光无限。很多时候会碰到被枪蜥蜴1回合清完对面的情况。这个组合唯一的缺点就是成型晚，无损比较麻烦。

亡灵流

亡灵在AP实际上加强了很多，但因为BUG兵种黑骑士的出现而掩埋了他原本的风光。双吸血鬼戒指很好出，一个买的到，一个任务拿的到。实际上，亡灵流最大的亮点是吸血鬼，而不是黑骑士。黑骑士不偷图的话，只有后期才能弄到成型。而亡灵流运气好点，就能在每个大陆上的鬼船成型。吸血鬼/诅灵，骨弓，亡灵法师为核心。有肉盾，有远程，有召唤。其实是很完美的组合。无奈，AP中杀出个无限反击的黑骑士。

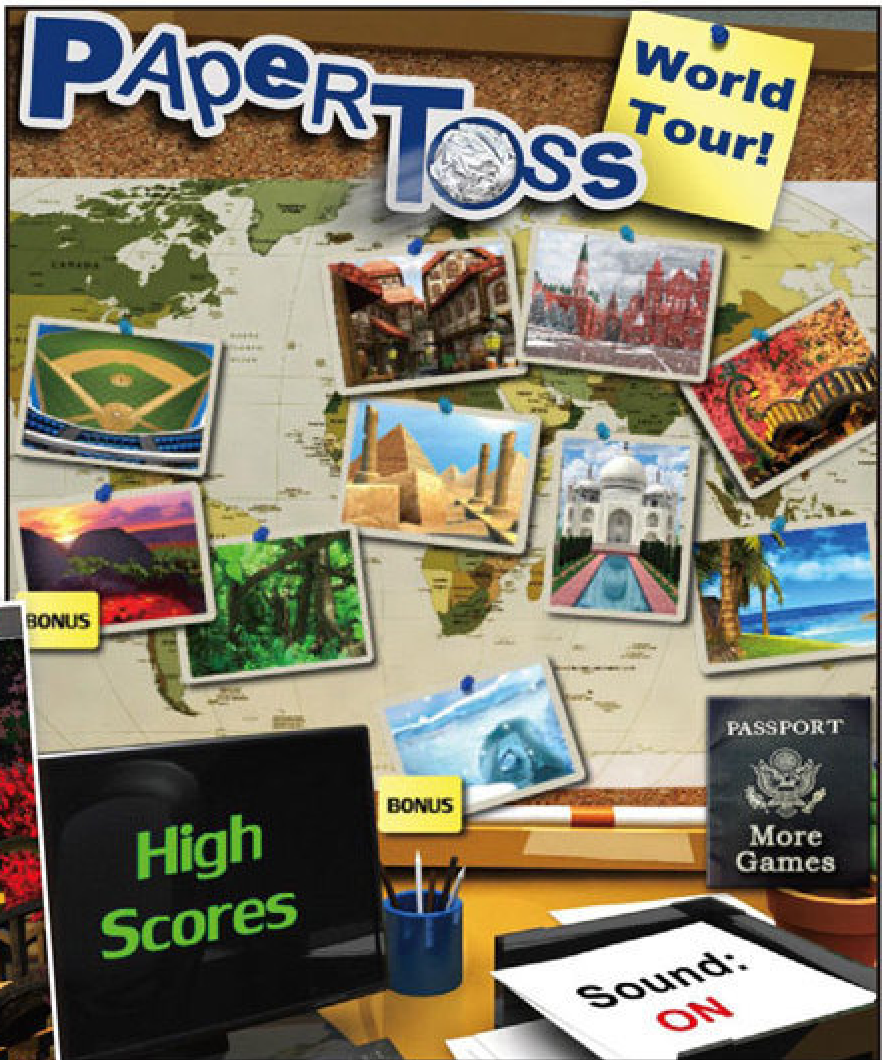
在世界的中心丢纸团

丢纸屑：世界巡回赛
Paper Toss: World Tour



$0.99 购买应用程序

游戏类型：瞄准投掷
适合人群：喜欢扔纸团和投篮进框
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：55.5MB





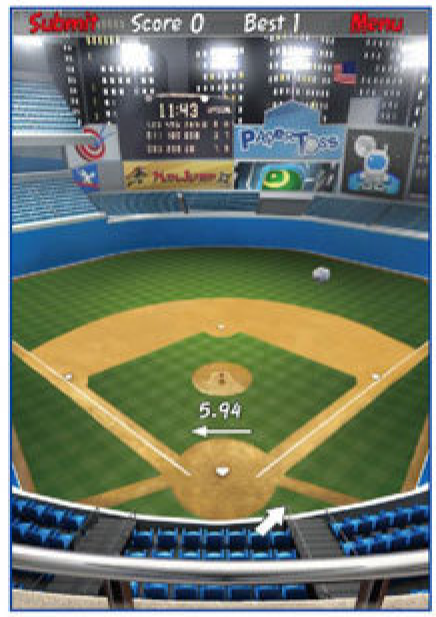
1. 风向与风力：丢出的纸团会随着风向改变位置。
2. 目标桶：你将纸团扔进去。
3. 纸团：丢出是你需要控制方向。
4. 当前成绩与最好成绩：但最好成绩达到3的时候会开启下一个场景。

扔着纸团环游世界

每一个在办公室里疲于奔波的上班族一定都有这么一个习惯——扔纸团，作为一个简单但是充满奇妙乐趣的运动。而现在你在进行这项简单运动的同时，还有这环游世界的机会，相信我此游戏虽然简单但是绝对会让你乐在其中。

美国 难度：∞

如果你一路杀到了这里，那你已经成为了一名扔纸团的达人了。不过这一关可谓是达到了变态的地步，目标桶已经小到了检查视力的地步，想要在这里连续命中那精神力可是需要相当的集中，如果你打出了好成绩，那“扔纸团狂人”的称号非你莫属了。



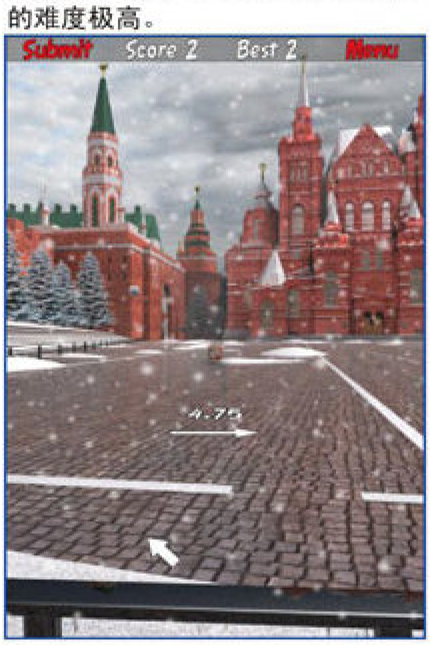
德国 难度：★★

说到德国的话就要提到啤酒，所以不管向哪边扔偏都会遇到酒鬼，而游戏也开始有了一些难度，并不是想要扔中就扔中的哦。



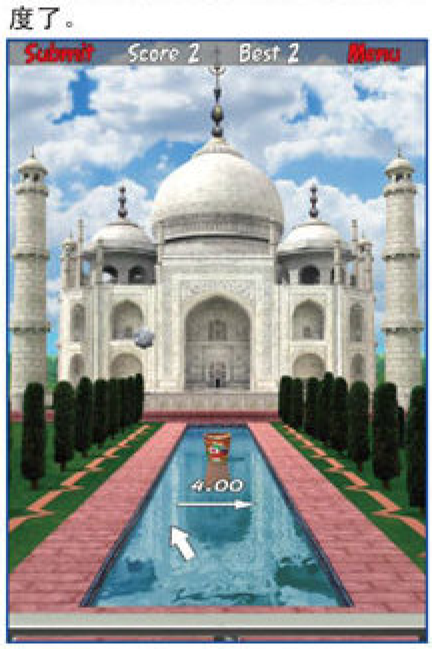
俄罗斯 难度：★★★★★

感觉会让纸团凝结成冰的俄罗斯，背景音乐相当的不错。而游戏的难度也可谓达到了一个阶段，目标桶小到几乎看不见，连续3连中的难度极高。



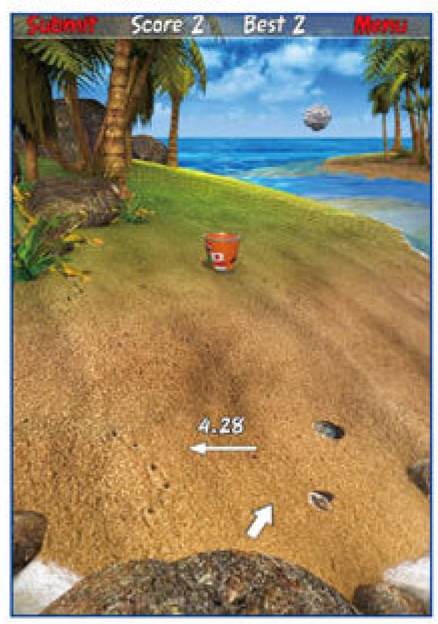
印度 难度：★★★★

这里的背景就是大名鼎鼎的泰姬陵了，画面可谓是相当的漂亮，但纸团击中水面时的效果也相当好，不过游戏从这里开始变得有难度了。



印度尼西亚 难度：★★★

在美丽的沙滩旁扔纸团，如果你将纸团扔进海里会激起很大的水花声，当然我们也不建议这样十分不利于环保的行为。



抢滩登陆的再现

最后的防线
The Last Defender



$1.99 购买应用程序

游戏类型：射击防御
适合人群：喜欢当年抢滩登陆以及防守的玩家
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：25.5MB

《最后的防线》将您带入现代防御战争的风暴中心。其实此游戏和以前PC上一个有名的游戏类似，那就是《抢滩登陆》，所以现在你又将在Iphone平台上体验这一游戏的乐趣了。游戏中你将是此片领土的最后防御碉堡，装备最为高科技的现代武器，战斗到最后一刻。



1·拦截导弹数量：当屏幕中出现导弹图标后便可以点击拦截
2·子弹数：点击后可以切换不同种类的装弹
3·暂停：此处还可以进入商店及时补充弹药以及召唤支援

多种游戏模式



剧情模式包括45个常规任务，挑战模式包括30个挑战任务，每个挑战均有三个难度等级可选，积分榜模式允许玩家将游戏最好成绩上传至服务器进行全球排名。



游戏中有了众多的常规任务和挑战模式，足够让你奋战厮杀上好一阵子了。

强大的武器系统

游戏提供七种常规武器，包括轻机枪、重机枪、加农炮、导弹发射器、巴祖卡火箭筒、火箭筒、迫击炮和用于召唤补给/轰炸机的PDA。真实的武器特性重现，给玩家最真实的操作体验。



游戏的武器非常的多，而且特性不一。

战争机器

游戏中的敌人包括普通士兵、导弹发射车、装甲运兵车、坦克、武装直升机、喷气式战斗机、军用运输机以及基洛夫飞艇等等，众多的敌军如同潮水一边涌现你。那些最为先进的敌军便是我们的首要攻击目标，使劲的倾泻你所有的弹药吧。



众多的敌军种类，需要你根据战局作出对应。

游戏道具商店

游戏内道具商店为玩家提供各种普通以及加强弹药和丰富的辅助道具。另外还设有召唤空投补给、召唤轰炸机对指定区域进行轰炸、游戏失败后购买使用原地复活道具即可继续投入战斗等等强力消耗性道具。此外还有升级护甲提高防御、或者升级反导系统实时拦截并摧毁敌方导弹等等永久性的武器系统升级。





在这里即可以补充普通的弹药也可以花费金钱让武器获得更强大的火力。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

宝石工艺
jewel craft

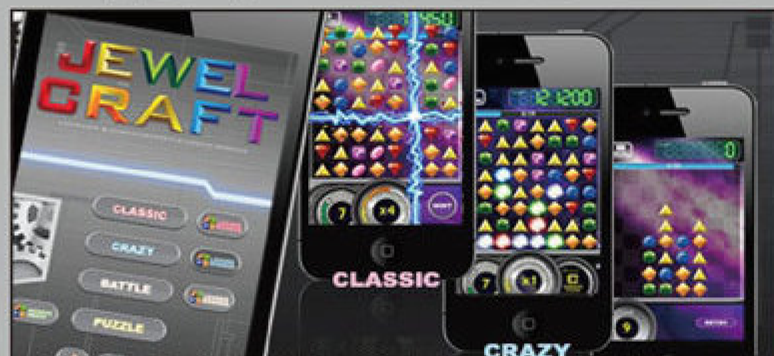


$1.99 购买应用程序

游戏类型：宝石方块
适合人群：喜欢宝石方块和消磨时间
系统要求：iOS 3.0或更高
游戏容量：32.9MB



宝石方块"杀"时间的艺术



游戏模式：多样的游戏模式让你体会不一样的宝石方块。

类似于现在PC上成为杀时间热点的《宝石迷阵》类似，虽然游戏玩法没有那么丰富，不过依然继承了其传统的精髓，而且各项特殊宝石的加入也让你有了各种策略可循。同时对战模式和益智模式会让你体会到不一样的惊喜。

传统模式——CLASSIC



十分传统的宝石方块游戏方式，只有移动后可以达成连击时才可以互换宝石，不然宝石便会回弹。而在4个宝石达成连击后会留下一个特殊的宝石，特殊宝石分别有着闪电和爆炸两种作用，分别在被再次连击打破时释放。而如果达成了5连击则会得到一个万能宝石，你可以全屏幕的消除万能宝石旁边一种颜色的宝石，给你带来极大的助益。究竟是快速使用特殊宝石增加宝石盘的变化，还是藏着等待机会才使用就别有一番乐趣了。随着你不断消除宝石你的难度等级会提升，同时游戏时间重置，而游戏时间到底后便宣告game over。

传统模式：赚取分数达到下一个难度等级吧。

特殊模式——CRAZY

基本的游戏方式还是和传统模式一样，包括特殊宝石以及等级提升、时间计算。但是在这个模式下任何宝石的移动都不会回弹，也就是说宝石并不会因为某些限制而无法移动。你可以使用多次的移动创造数量繁多的特殊宝石留作备用，并且好好享受随意操控宝石盘的乐趣。



特殊模式：在特殊模式中特殊宝石的获得变得简单的多。只要你手速够快，就能化不可能为可能。

对战模式——BATTLE

对于现今来说，游戏怎么可以少得了与人对战的乐趣，《宝石工艺》自然也拥有联网游戏模式。与朋友直接相互对战的刺激可不是一个人默默的玩可以比拟的哦，赶快让朋友们也加入宝石大队吧。



益智模式——PUZZLE

虽然这里依然采用传统的宝石方块规则，不过你在这里要做的是将所有排列着的方块全部消除。当然这并不容易，你需要动足脑筋计算所有步骤才能完成，可以说相当的靠要你的观察力以及判断力。而此模式的游戏关卡数十分繁多，最后的难度等级近乎于达到了Impossible，你准备好接受挑战了吗？

益智关卡：这个模式挑战的不是手速，而是你的智慧了。



打鼹鼠

DoogiPang

游戏特点：欢乐打地鼠









游戏介绍：传统的打地鼠游戏，游戏的画面非常可爱，满屏的绿色绝对够养眼，共有两个模式，时间模式给玩家40秒的时间，在这40秒的时间内考验玩家是不是眼疾手快！生存模式共有4个关卡，游戏没有复杂的系统，紧张的工作生活之余，不如玩玩这种游戏，放松一下！

疯狂的鸡场

Chicken Coup

游戏特点：养鸡管理



游戏介绍：采用Epic Games的虚幻3引擎制作的休闲游戏。在狐狸把小鸡变成晚餐前，玩家要将他的小鸡赶到自己的鸡舍。玩家可以将自己的小鸡排起队来带回鸡舍，每保护一只小鸡得到的分数根据队伍长短成倍增加。同时，成功保护小鸡次数增加，小鸡得分也会增加，也就是说玩家通过小鸡得到的分数会越高。玩家也可以将狐狸扔到它的笼子里。





粉碎僵尸

ZOMBIE SMASH

游戏特点：虐待僵尸



游戏介绍：一款“生存喜剧”游戏，类似不死人主题的塔防游戏。在游戏里你扮演的是Joey，你需要使用自己的手指去轻弹或者重击他们直至不再行动。你也可以使用物品帮助自己，有20种特别的武器和升级，包括有趣的应用，像：星星、破烂的球、液氮——组合这些来添加乐趣。



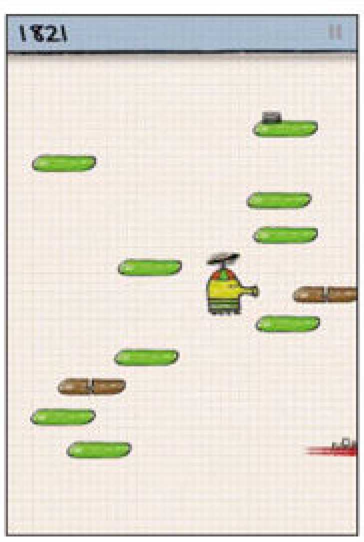


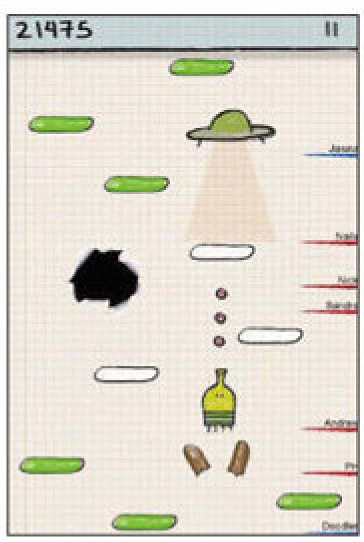
涂鸦跳跃

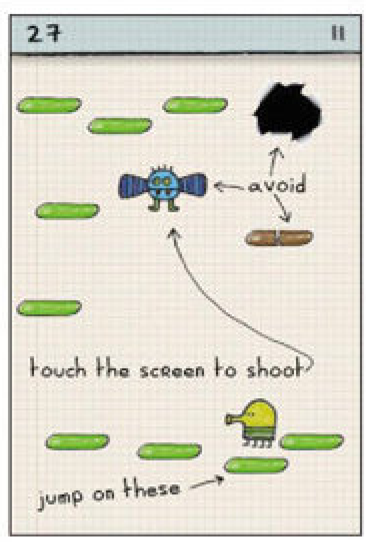
DoodleJump

游戏特点：重力感应









游戏介绍：一款很容易上瘾涂鸦跳跃游戏，通过加速传感器控制“小人”不断的往上跳（和《是男人就下100层》相反）。虽然规则简单但是相当刺激，同时随着你分数不断上升，游戏中会出现各类“奇怪”的落脚点，让你步步维艰。总之一不小心就上瘾的游戏。

新品上架 APPS

这是一个游戏新平台，
给力已经不足以诠释它们了！

美编：小米

范珀辛–最后的战役
Van Pershing – The Showdown

36.60MB 最低系统：IOS3.0



Van Pershing——在月光洒满大地的无人之夜，有一个身影屹立在充满着僵尸怪物的死者之地，他就是Van Pershing！令一切僵尸怪物闻风丧胆的的猎人。《Van Pershing》是很典型的美式僵尸怪物猎杀游戏，玩家将扮演Van Pershing（不是Van Helsing哦），利用自己手中的武器去消灭那些不断袭来的僵尸、独眼巨人、科学怪人和狼人。玩家将要在墓地、墓穴、特兰西瓦尼亚直到Dracula城堡中，展开一场场激烈的战斗。游戏的音乐风格有些诡异，挺有鬼怪题材游戏的味道。战斗时候猛烈的枪声和僵尸鬼怪们的嘶吼成为了听到最多的声音。

优点 1、游戏简单操作不复杂
2、很容易沉迷在这个游戏里

缺点 1、游戏中的主角会越跑越快，玩家一玩多了怕会开车超速
2、游戏的子弹设计不是最好

火山大逃亡
Volcano Escape

31.80MB 最低系统：IOS3.0





如果你不能忍受炙热，那就走不出火山！Volcano Escape演绎的一场经典的噩梦般火山大逃亡，利用各种武器，要冲出重重难关！

优点 1、有点像之前红白机上那个爬雪山的游戏
2、可利用各种武器对付火山恶魔
3、能和朋友一起玩

缺点 1、游戏整体色彩效果偏红，看着不舒服
2、跳跃键和射击键排位不合理

虫虫之战
Bugs Wars

63.46MB 最低系统：IOS3.0



Chillingo出品一款3D冒险射击游戏，致命BUG入侵地球，地球的末日就要来临！保持人民安全的任务就交给您了！游戏采用双摇杆控制方式，您需要使用各种先进武器阻止BUG侵袭人类，支持在线排名和成就。

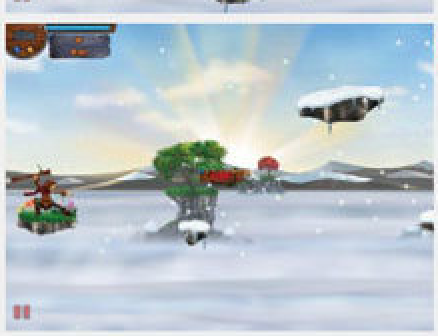
优点 1、游戏键位操作很简单
2、武器多样，每种都有自己特定的作用

缺点 1、画面比较Q版，实在看不出是虫子
2、比较血腥

隐士赫尔曼
Herman the Hermit

17.39MB 最低系统：IOS2.2





卡普空新游Herman the Hermit-隐士赫尔曼，Herman是一个生活在喜马拉雅山上的疯狂的隐士。经过多年的隐居和修炼，他心态极具疯狂，俨然成为一个忍者。游戏中你将化身为这位忍者，在这个游戏世界里施展自己，你可以通过Facebook and Game Center和朋友们一较高下。

优点 1、绚丽的视觉效果
2、无尽模式
3、上手容易，画面绚丽，但又具挑战的游戏

缺点 没有创意，很多重复的劳动，容易使人厌倦

肉食动物：冰川时代
Carnivores: Ice Age

58.98MB 最低系统：IOS3.0





《肉食动物：冰川时代》是一款3D狩猎游戏，狩猎场景设在冰天雪地的冰河时期，而所要狩猎的目标，也将会是冰河时期出现的各种动物，诸如猛犸象和剑齿虎。狩猎的场景将有5个不同的地点，出现的狩猎目标动物会有12种。游戏支持Retina屏幕画质及Game Center，有超过40个不同的成就可以获得。

优点 1、有点像怪物猎人
2、武器设计丰富
3、怪物还会攻击玩家

缺点 1、弹药比较少，游戏节奏慢
2、地图场景很少

实用软件 APPS

它们没有复杂的操作，华丽的画面，这些才是让手机真正上升一个档次的东西。

美编：小米

我的测量数据尺寸



这款软件可以给你的图片里的实物标明尺寸，比如长宽高、角度等等，你可以用它来记录房子的详细数据、物品的详细尺寸，非常的方便，尤其适合房地产经纪人、工程师、木匠、建筑师、拍卖人、建筑工人等使用。打开软件后，你可以选择相簿里的图片或者重新拍摄一张，图片，然后导入到软件里。点击左下角的Draw，选择箭头，然后将两根手指放到屏幕中你想标记的位置，滑动手指，就可以看到双箭头的图标。移动箭头，你就可以把箭头放置到你想要的位置，软件还很贴心的提供了放大镜的功能，方便用户校准。

优点 方便随身携带

缺点 测量精度不高，不适宜在需要高精确度的时候使用

掌上91



掌上手机是91手机娱乐门户自主开发的智能手机前沿资讯阅读软件。时下最受欢迎的软件应用，最热门的手机游戏，最具深度的试用评测，最实用的玩机技巧，以及生活中和智能手机相关的一切，手机安装了该软件，只需轻松一点，智能手机的那些事，瞬间网罗掌中。该应用供分为5大块，分别是热点资讯、游戏推荐、91图库、91论坛和更多，在热点资讯中，你可以看到最新鲜的手机资讯，包括热门游戏、软件以及行业信息等等。

优点 1、高整合的资讯软件，可以不再使用其他的资讯软件
2、软件体积小

缺点 过于依赖91门户网站的信息来源

熊猫影音

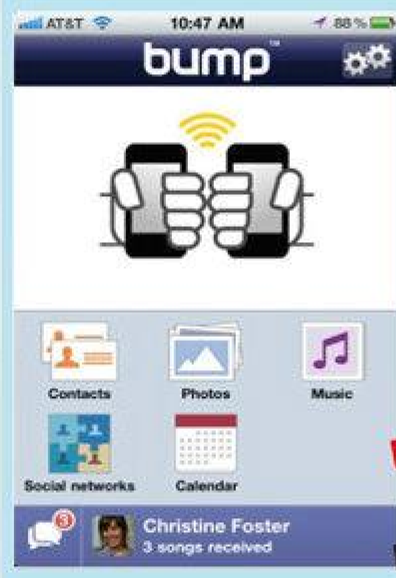


熊猫影音是iPhone上一款以视频订阅为特色、支持多格式本地视频播放的影音播放器；它还可以借助91手机助手，快速将用户订阅的视频下载到手机上，无需耗费流量，即可流畅观看视频；同时，熊猫影音还支持视频断点续播，方便用户操作使用。 支持多种视频文件格式：.mov、.mp4、.mpv、3gp等多种视频格式，同时支持aac、MP3等多种音频格式的播放，支持手动上传视频到熊猫影音相关目录，通过助手可以订阅视频到熊猫影音相关目录。

优点 流畅观看视频文件，并支持断点续播上次未看完视频

缺点 无法支持RMVB格式的电影播放

Bump



Bump实现简单相碰两部手机即可相互共享资料。只需选择您想发送的资料，然后拿着您的手机，轻轻碰一下另一Bump用户的iPhone。现在，甚至您可以不用和远方的朋友进行直接的iPhone碰撞，只需将他们加为Bump好友即可立即开始收发消息，就像远程"虚拟碰接"，更有点柏拉图的味道参杂其中。你可以通过Bump分享照片、音乐、消息、地点、联系人、日历事件；在Facebook、Twitter和LinkedIn上和其他Bump用户成为朋友。

优点 1、支持重力感应
2、利用WIFI更快的进行资料互传

缺点 资料难以识别真伪

红围脖



红围脖版新浪微博iPhone客户端，实现了阅读、发布、评论、转发、私信、关注等各主要功能，支持本地相机即拍即传和新消息提醒，记录点滴生活，分享精彩瞬间。在微博发布页面，不但新增了目前流行的表情，还新增语音输入按钮，你只要点击它，然后张嘴说话，就可以发表语音微博。不过貌似识别的效果还不是很好。红围脖还内置了快速链接联通网上营业厅、沃门户等各项特殊服务，你可以方便的通过快速链接，来查询你的话费、流量等信息，非常方便，在快速链接中还提供了热门话题、转发、名人堂等内容，让你不错过每一条精彩微博。

优点 1、所提供的功能十分方便
2、两种主题模式，使软件界面不再单一

缺点 过分依赖WIFI

听音识曲



使用 Encore，您可以享受多种独有功能，包括无限制标记、推荐、Shazam 博客；以及 Shazam 的所有特色和核心功能：查找、购买并分享音乐。它为您享受音乐提供了更为灵活便捷的方法！更快的标记体验和众多炫酷新功能，包括来自 20 个国家的"标记排行榜"、歌词和程序内嵌视频。Shazam 高级版本 Encore 将带给您绝佳的音乐旅程体验。切勿错过任何一个音乐时刻 — 随心所欲地标记。通过"收听背景音乐"和"启动时标记"选项，可以获得更快的标记结果。获取"音乐推荐"，查找类似音乐，将"推荐"添加到您的"标签列表"，了解有关音乐的更多信息：查看歌词。更快的音乐体验：从快捷菜单中点击"我的标记"、"排行榜"和"推荐"中的作品，预览、购买和分享音乐。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

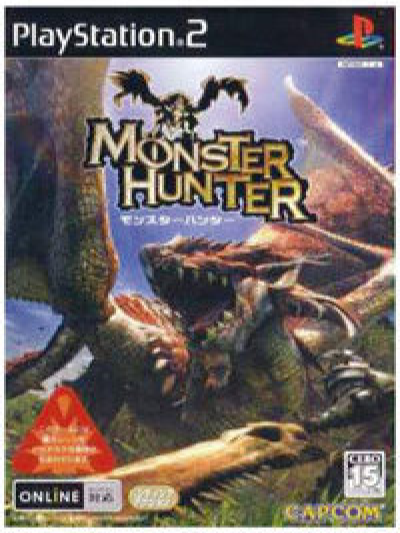
文编：贪睡猫　美编：grass

游戏历史上的3月

刚刚发售的任天堂新一代掌机3DS势必为2011年的3月份带来无数的话题。3月是春天到来的日子，同时也是日本各大公司年终结算的日子。一年之计在于春，3月自然也是游戏历史上一个极为重要的月份。我们一起来看看吧。

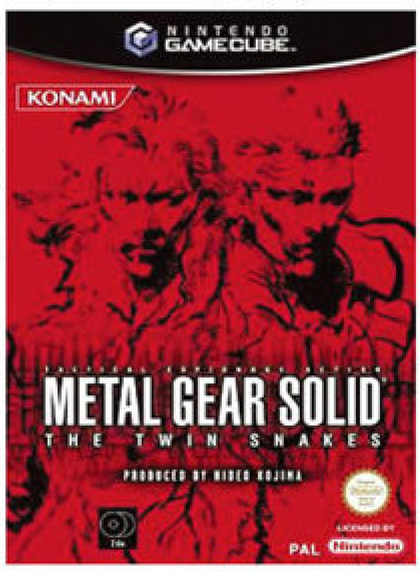
本月诞生的游戏

怪物猎人



2004年3月11日，CAPCOM为PS2的网络发展计划所投入两大力作之一《怪物猎人》发售了（另一款是《生化危机 爆发》）。在日本业界，网络游戏一向不被看好，即便是《最终幻想11》这样的品牌也没有能够带动PS2的网络业务蓬勃发展，但这款MH在并不被广泛看好的情况下（FAMI通评分34分，销量也不过20来万），竟然脱颖而出的拿下了2003年度的日本游戏大赏。此后登陆PSP平台的MHP系列更是成长成为了当今日本游戏业界的标尺性作品，2010年底发售的MHP3销量迅速突破400万，超越DQ9成为日本第三方软件的No.1已成定局；此外Wii版MH3也是该主机上唯一突破百万的第三方游戏。该系列也使得CAPCOM成为了自PS2时代以来除了任天堂之外唯一能够打造200万以上级别原创品牌的日本厂商。

《潜龙谍影：双蛇》发售



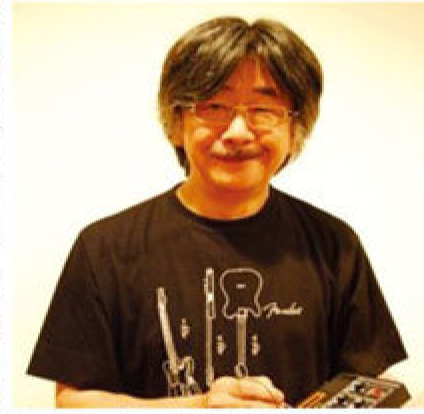
2004年的3月9日，Konami公司在日本地区发售了NGC版的《潜龙谍影：双蛇》。本作是初代《潜龙谍影》的重制版，随着主机机能的进化游戏画面也得到了一定程度的提高，但由于NGC主机的普及程度不高，因此本作也未能获得当初任天堂所预想的成绩。

《双蛇》的诞生在很大程度上可以被归功于宫本茂的努力，这位游戏产业最具传奇色彩的游戏制作大师不仅备受同行的尊敬，恰巧也是“《MGS》系列”之父小岛秀夫所崇拜的偶像。因此在宫本茂的力邀之下，小岛毅然决定接手开发NGC版《MGS》的计划。不过实际上，《双蛇》并非由小岛秀夫亲自领军开发，而是交由了与小岛秀夫交往甚密的日本著名导演北村龙平，游戏的制作工作则是由美国著名游戏开发商硅骑士来负责。



本月诞生的游戏制作人

植松伸夫



1959年3月21日出生在高知县的植松伸夫在日本的游戏音乐领域有着神一般的地位，而这一地位与《最终幻想》系列的成就可谓是密不可分。从1986年加入SQUARE以来，植松伸夫几乎参与了SQUARE所有的名作的音乐制作：FF系列、半熟英雄系列、魔界塔士系列、时空之旅、前线任务系列等，其中来自FF7、8、9、10四集作品的主题曲《片翼の天使》、《Eyes On Me》、《Melodies of Life》和《素敌だね》在国内人气度堪称无敌。后来XBOX360版《蓝龙》、《失落的奥德赛》以及Wii版《大乱斗X》、《最后的故事》等作品中也都可以见到他的身影。

本月诞生的游戏角色

麻宫雅典娜



3月14日是麻宫雅典娜的生日，这位最初来自街机游戏《雅典娜》的女孩可谓是SNK的第一个人气偶像。早在1988年举办的首届日本街机游戏大赏《GAMEST大赏》中，她就凭借在《雅典娜》和《超能力战士》中的杰出表现而夺得了首个最佳角色奖。后来，在SNK的招牌名作《拳皇》系列中，雅典娜更是一次不落的悉数到场，出众的身手和那首著名的主题曲使其备受欢迎。

八神庵



八神的生日是3月25日。作为主角草薙京的宿敌，八神庵在《拳皇95》中初次登场就博得了万千瞩目，拿下年度最佳角色大赏绝非偶然。相比略显拘谨正统的草薙京，八神身上那股狂放不羁的野性明显更受青睐，获胜后的仰天狂笑更是让人有一种彻底的发泄感。虽然自始至终没有坐上主角的位置，但八神却毫无疑问是SNK塑造最成功的角色，同时也一直是拳皇系列中最好用的角色之一。

本月诞生的游戏厂商

KONAMI

由上月景正于1969年3月21日在日本大阪创立、1973年3月19日正式法人化的KONAMI，可以说是在国内最为脍炙人口的日本软件商之一。该厂无论在街机、家用机、个人电脑还是掌机等领域都有着卓越的贡献，名下的经典品牌几乎随便哪个玩家都能琅琅上口：魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇、赤色要塞、恶魔城、忍者神龟、宇宙巡航机、兵蜂、大盗伍佑卫门、心跳回忆、WE、MGS、DDR、幻想水浒传、游戏王、LOVE PLUS……当今的日本游戏业界里，如果要排列第三方软件商的位置，KONAMI稳居前五是绝对无可非议的。

KONAMI

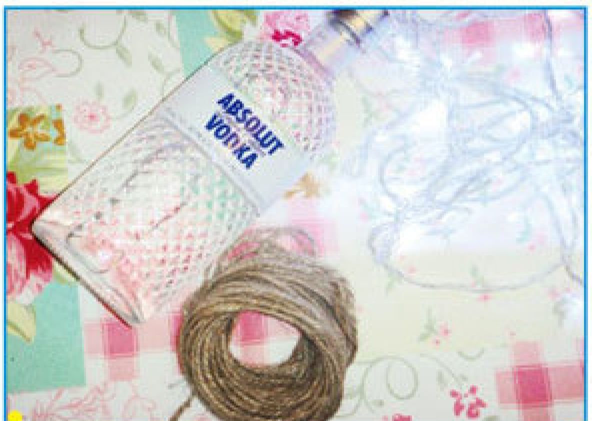
妮妮的私房招

闪亮酒瓶灯





今天大妮就教大家利用家里的空玻璃瓶来制做闪亮酒瓶灯。先来秀一下这张美图吧，照片中的玻璃酒瓶就是我们这次制作酒瓶灯的主要材料啦，本来是想拍摄制作材料的，但是拍摄期间突然灵感涌出，通过一些曝光和光影的手法就拍到了这张炫图啦。图中的酒瓶是大妮奔波了好几家店才淘到的伏特加限量版哦，因为瓶身布满有棱角的切割，因此我们做出来的灯通过瓶身的折射会得到更加炫目的效果。当然大家大可利用起家里的空玻璃瓶进行制作，效果也非常不错呢！想让家中的瓶子像照片上一样炫？没有问题，我们现在就开始行动吧！



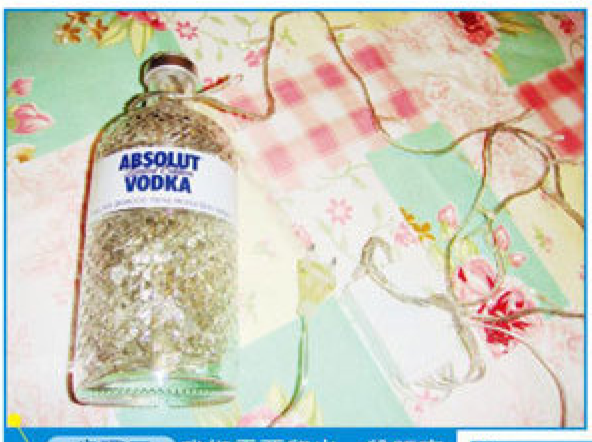
所需材料： 玻璃瓶一个，麻绳（50—100cm左右，备用），LED软管小串灯一串（小串灯一般在当地的小商品批发市场有售哦，普通的长度一般在10米左右），玻璃胶一卷。



步骤一： 制作过程非常简单，第一步基本就能将酒瓶灯的雏形制作完成咯。首先将瓶子洗净，并去除瓶内的积水，接着我们就耐心的将小串灯慢慢从瓶口塞入处理过的玻璃瓶中即可。



步骤二： 用胶带将露在瓶身外的灯管固定在瓶身的背面，（为了美观起见，最好使用玻璃胶，这里为了让大家看清楚一点，大妮就使用有颜色的胶带啦。



步骤三： 我们需要留出一段距离的灯管在玻璃瓶外哦，留在瓶身外的灯管长度请大家依据自己家里的具体情况哦。只要留出的长度可以够得到家里的插座就好，不然……电线不够长，那就悲剧了，你们懂得。



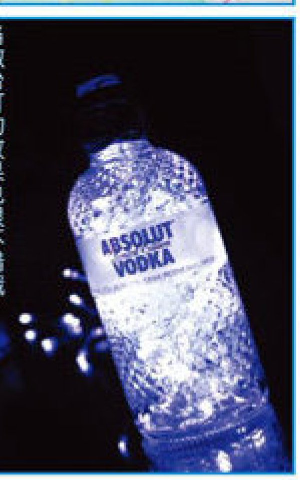
步骤四： 这一步大家可以选择做或者不做。如果想将酒瓶灯作为台灯使用的话，那就可以不用做这一步咯；如果想要将酒瓶灯作为壁灯，挂在墙上的，这一步就一定要做咯，就是用麻绳绕在瓶口并打成死结，系好，这样就能将酒瓶灯挂在墙上啦。之所以用麻绳是因为它比较自然随意，很符合我们这个酒瓶灯的意境哦。

小贴士

如果想将灯挂在墙上的同学请一定要将绳子固定好，将墙上的钉子钉好，钉牢。因为玻璃瓶相对比较重，一定要确保安全！



挂在墙上的效果很炫吧！像夜空中的小宇宙！



当做台灯的效果也很不错哦



再来张近一点的

电攻宝盒

囧物志 有神

本月最囧！新科技助您闻到魔兽世界



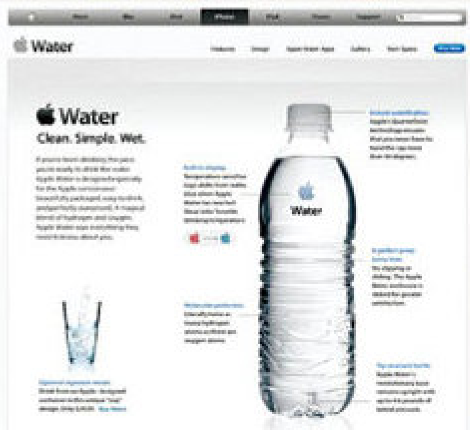
我们都知道，《魔兽世界》是款相当出色的游戏，某些时候，它确实让人忘记了虚拟和现实的距离，何况还有一些厂家有意无意地推波助澜。不过，这事儿怎么说也轮不到香水公司吧？假如你这么想了，那就说明你太小瞧科技了。

就在2月末，国外的某家香水公司公布了计划在2011年第四季度推出的新产品——Scent Scape，这个机器通过USB和电脑连接，当信号从正在玩的游戏中发出时，存储在机器内的气味便开始释放（由20种气味合成）。该产品据悉会率先运用于《魔兽世界》，想像一下战场上的恶臭和恐怖在室内飘荡的感觉吧，你的房间几天都还有这个气味！

囧设计：苹果牌纯净水

咬了一口的苹果为我们带来了不少好东西，比如Iphone、Ipad等等，不过这些东西无一例外地都颇为昂贵，这让人不免觉得苹果总是高高在上，其实苹果早就想尝试一下平价产品啦。

这次要介绍的是透露社曝光的一款新产品——Water。作为苹果在平价市场的首次试水，该作的设计难点在于如何将苹果一贯简洁精致的理念融入到产品中，让它既不失产品特性，又不改变原有的习惯，更要体现苹果的高科技！瞧，瓶子上的苹果图标还是温度感应器呢。好吧，不管你信不信，这款产品的零售价是9.99美元（1瓶水10美刀，还是贵啊！）。



Hallo Kitty主题航班





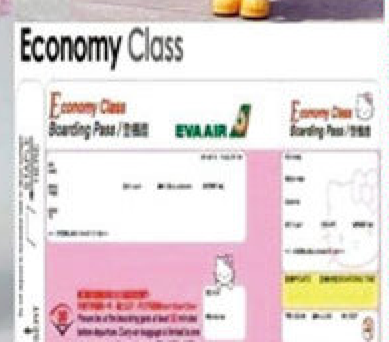
再次感谢贪睡猫带来的消息，如您所见，这是台湾长荣航空公司推出的Hello Kitty彩绘飞机。事实上，被Hello Kitty化的不仅仅是飞机本身，还有乘务人员、机票乃至套餐。对于动漫迷们而言，这还真是不容错过的极致体验。不过P羊还是要在这儿给诸位泼个冷水，由于日本三丽鸥公司的飞机涂装授权费用与长荣谈不拢，Hello kitty彩绘飞机似乎已经成为了历史，但据说台湾桃园机场的第二航厦里还留有Hello kitty的主题候机室，有机会的话可以去看一下。



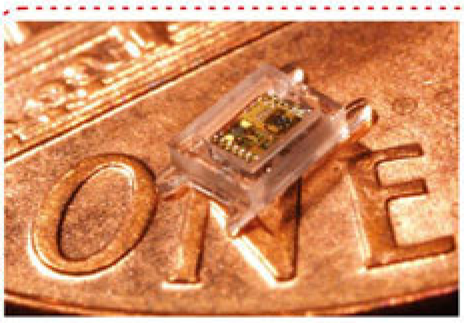








小成沙粒的计算机

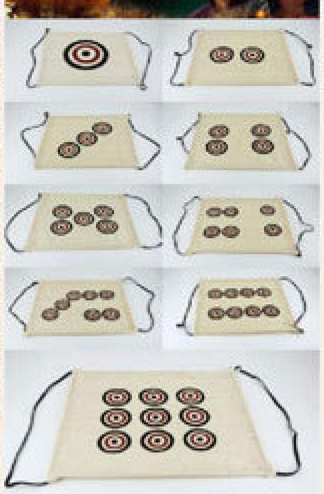


从烧饼大小的Mac mini到橘子大的Xi3再到插座大小DreamPlug（普及一下，上面提到的3个东西都是个人电脑，分别由苹果、Xi3和DreamPlug公司推出），微型电脑似乎正在朝微雕方向进化。而这一次露面的“小家伙”真的可以被称作微雕了。

由美国密歇根大学研发制造的这款沙粒计算机体积仅1立方毫米，尽管小到了这个程度，它依然拥有超低功耗的微处理器、压力传感器、内存、薄膜电池、太阳能电池以及带天线的无线接收器！这个“小家伙”可以将数据传输到外部设备，目前可以用于青光眼患者的眼压检测。

从一筒到九筒！超囧的让子弹飞面具





当一部电影火了以后，会衍生出很多有趣的周边，比如《盗梦空间》火了以后出现的所谓盗梦陀螺。而《让子弹飞》的周边你一定猜不到。没错，那就是麻匪面具！

据悉，这款麻匪面具由粗麻、复古布料制作并用竹签穿边。和一般面具相比，其最大特点就是无孔！你在上面绝对找不到可以露出眼睛、鼻子和嘴巴的一个小洞。更令人惊叹的是，麻匪面具从一筒到九筒一应俱全，充分再现了麻匪的风采。话说，带着这个面具在飞镖爱好者面前晃悠会不会危险呢？





作者 S.I.R

时隔一年，日本AOU2011街机展再次来到我们的面前。此番展会作品依然丰富，不过仍以续作居多。不多说了，让我们快来看看往后一年里将会在机厅里游玩到哪些新作吧。

日本AOU2011街机展





框体即如此，两边写着漫画里的精彩台词

超掀桌！巨人之星

在2009的会场引发最大热门的《超掀桌》，因为放大了日本人生活中的点滴烦心事，为压力巨大的上班族和学生们找到了发泄口，而一举成为近年来的名作。此番，《超掀桌》的第三作与知名漫画《巨人之星》合作，将游戏的舞台从种种生活场景，搬到了热血的棒球背景之中。题材也由原本的消极发泄，变成了振奋向上的感觉。



台桌加入了巨人之星的字样，猛烈地拍下去吧！

铁拳TT2

《TT2》终于要降临啦！曾经以《铁拳3》为蓝本的《铁拳TT》以其充满技巧与策略性的2对2模式获得了格斗迷们的一致好评，而被誉为铁拳的巅峰之作。如今的《TT2》是否将重燃10年前的辉煌呢？由名玩家判藤俊介氏出场进行解说的新系统“Tag Assault”将会成为本作的重点，此连携技可以一气扣去对方50%的体力，原本是中级者才能掌握的技巧，但最后设计成了连初学者也能使用。



双人战系统令格斗更为热血沸腾



新卡片系统重点在于共通化，Namco和Sega一家亲

此番顺带还公布了新的卡片系统。有异于原先不仅要根据作品甚至还要根据使用的角色来分别使用不同卡片的繁琐，将会把不同游戏的所有资料都存在一张IC卡中。此系统由Namco Bandai和Sega共同开发。

爱相随奖章　快乐生活日记

DS上的“国民女友”游戏《爱相随》在日本宅界引发了社会现象，Konami亦不会放过推出小型街机版的机会。《爱相随奖章》将原作中的约会模式提炼出来，并进行了大幅强化。玩家在市内转悠的“普通模式”结束后，就会转入“约会模式”，基本规则是在约会时与女友步调一致就会得到奖章，而之后更有令人心怦怦直跳的“亲亲模式”，比起DS的笔，大屏幕触摸更有抚慰女友的感觉。



框体上各有三位不同女主角的画像，图为宁宁姐



有两个屏幕，如DS一般，但这里的上屏让玩家注意女友走来

音乐魔方 增量

Konami的新世代音乐游戏——《音乐魔方》获得了广泛人气。其充满跃动感的框体造型与简洁明了的游戏玩法，降低了音乐类街机的门槛，让男女老少均乐在其中。现在新的《增量》亦将推出，主打网络对战。若初学者战胜了较为高端的对手即能获取他的乐曲。虽然游戏针对新玩家再次做了优化，不过到场游玩的依然以高打为主，现场气氛非常热烈。



由单人到网络对战，强化后的魔方将于夏季问世！



面板依然是巨大的12个方块按键，玩法有些类似于以前的9键打地鼠类游戏，只是更需要节奏感

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文编：贪睡猫　美编：grass

内裤的超电磁炮



游戏名称：	とあるぱんつの超電磁砲
游戏类型：	超电磁炮的横版过关
对应平台：	windows
对应年龄：	觉得内裤还是很重要的年龄段
发售日期：	2010年10月
制作小组：	werk
官方网站：	http://www.werk-zwei.jp/railgun/

这是一款《某科学的超电磁炮》同人游戏，一群女主角之间的内裤争夺战。每拿到一条新的内裤，我们的女主角御坂美琴都会“习得”新绝招，剧情超级搞笑，各类插画也是一大亮点。同时也是现在比较稀少的横版过关游戏。



来体验超欢乐的学园生活吧

故事起因就是黑子偷了她最爱的姐姐大人御坂美琴的——内裤，结果我们要控制美琴一路追杀去抢回……青蛙内裤。一路上原作中各位原著角色都会登场——佐天、初春、御坂妹妹等等，而原著的男主角不幸的上条也会客串出场。而最终BOSS自然是一直捣蛋的黑子了，究竟御坂美琴能不能抢回自己的内裤就看你的了……



事情的起因，黑子总是（不）做好事情啊……



原著中的“幻想御手”登场！



佐天虽然可谓是“手无缚鸡之力”，不过人气超级旺



这位姐姐你在对少女做什么事情啊……



男主角惯例的台词



找到黑子后就不要犹豫的惩罚她吧





最后最强的还是宿舍管理员



游戏操作

↑↓←→：方向键

Z——电磁炮（随着关卡的进行威力会增强）

打完初春后可以进行空中冲刺

X——跳

C——暂停，弹出菜单

ESC——提示退出

模型地带 Model Zone

纽约玩具展上的最终幻想手办



至今已走过20余年历史的《最终幻想》曾推出过各类手办，就在2011纽约玩具展（Toy Fair 2011 New York）上，史克威尔艾尼克斯公布了最新的《最终幻想》角色手办照片，这次的模型地带就让我们一睹经典游戏人物的风采！

《最终幻想》的这套新手办一共有三名人物登场，分别是《最终幻想7》的Cloud、《最终幻想8》的Squall以及《最终幻想12》的反派人物Gabranth裁判。三款手办在关节处都有可动设计，可以摆出各种动作。据了解，每个手办的售价约合330元人民币。



角色的拳套和大刀都能拆卸







话说Cloud手臂上的肌肉真是很醒目呀



手提枪剑的Squall，武器和手套同样可以拆卸





Squall的背面



Gabranth裁判



手上的两把刀不仅可以拆卸，还能组装成一体



背后的披风也非常醒目



插翅难飞 ■作者 田品吕口



海象人的私心 ■作者 田品吕口



四格漫画

大宅变（上） ■作者 田品吕口



大宅变（下） ■作者 田品吕口



神谕者扭蛋 ■作者 田品吕口



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

更新换代 苹果再战平板电脑

——iPad 2 正式发

北京时间3月3日凌晨2点苹果公司将召开特别发布会，届时可能会揭开iPad 2的神秘面纱，敬请关注。此次发布会与以往有些不同，通常苹果推出新产品时，发布会的地点都是在美国，不过此次即将举行的特别发布会则和以往有些不同。因为英国方面同样收到了相关邀请，在当天也会有一个记者会。



苹果的iPad 2终于揭开了神秘的面纱。面对即将展开的平板电脑大战，iPad 2足以傲视群雄。今天，美国科技新闻网站ZDNet主编拉里·迪南（Larry Dignan）撰文表示：iPad 2的诸多优势将让苹果完胜所有竞争对手。

本周三，苹果CEO乔布斯如期在会议上展示了iPad 2。iPad 2有2个摄像头、腰围也变细了同时换了一身闪亮的外衣。



但是它还是没有USB接口，外观也没有什么太大的改变。

综合iPad 2的现有功能，我们可以看出乔布斯完全有理由自信满满地完胜其他所有竞争对手，其中当然包括Android、三星、摩托罗拉和黑莓制造商RIM。当然，你可以认为从乔布斯直接说出竞争公司的名字会让他显得很跌份儿，不过这也能够传达出这样的信息：苹果已经稳操胜券，其他平板电脑还没上市就已经死定了。





乔布斯说道："我们认为2011年应该是iPad 2之年。"对此没人会有任何疑义的。虽然iPad 2在很多人眼里看来不过是iPad 1.5，但是它却足以让其他竞争对手都去一边歇着了。原因之一就是，所有宣布即将上市的其他平板电脑都不会比iPad 2更早上市。iPad 2将在3月26日投放市场，用乔布斯的话说，到那时候iPad 2"将无处不在。"

事实上其他竞争对手将很难对抗苹果。这出戏将会这么演下去：苹果的iPad 2比竞争对手的产品先投放市场。对其竞争对手的Android系列产品的评价大多会是负面的。苹果在iPad 2中只提升了有限的功能，让用户确信他们很快还会推出iPad 3。在iPad 2和iPad 3推出之间的短暂空档期足以让消费者暂时打消购买其他平板电脑的念头。消费者最终还是会选择苹果，不是现在就是将来。无论如何，苹果都是最后的赢家。





iPad2 做出的改变

首先是处理器方面，iPad采用的是1GHz Apple A4处理器，而iPad 2则采用了1GHz双核Apple A5处理器，在性能方面iPad 2更胜一筹。其次则是前置摄像头的加入了，30万像素VGA级别的摄像头使得FaceTime可以发挥用处了，在9.7英寸的屏幕上使用FaceTime功能显然比在iPhone 4上要惬意不少。再次是在网络支持方面，iPad支持三频EDGE以及HSPA高速网络，而iPad 2除了支持上述两个网络外，还加入了对CDMA/EV-DO Rev.A网络的支持。

此外，iPad 2相比iPad增加了内置陀螺仪，厚度也有iPad的13.4mm减少为8.8m，wifi版和wifi+3G版iPad 2的重量分别为601g和607g（Verizon版）、613g（AT&T版），而iPad两种版本的重量为680g和730g，可见在重量和厚度上，iPad 2都有这明显的优势，更薄更轻便。





■编辑：大尾巴太狼 ■美术：grass

变形鼠标



■ 编辑：sky ■ 美术：咖啡

关键词：折叠

采用中间可折叠设计，大大的方便了我们的携带，不需要多大的空间，放在兜里就能轻松带走，搭配笔记本外出旅行最显时尚。



关键词：无线

无线鼠标采用无线技术与计算机通信，从而省去了电线的束缚。







以上图片仅供参考

关键词：磁石

采用了磁石设计，在我们使用产品的时候经常会遇到接收器无处可放的情况，但是在这里就不用担心了，只要我们将它放在鼠标底部的磁盘上就可以轻松将它带走，不用担心它会掉下来。

关键词：拱形

整个鼠标拱形设计，底部挖空，就像一座拱桥，造型非常时尚。



PS: 有兴趣的读者可以参见《哈烧旗舰店》进行**团购！**

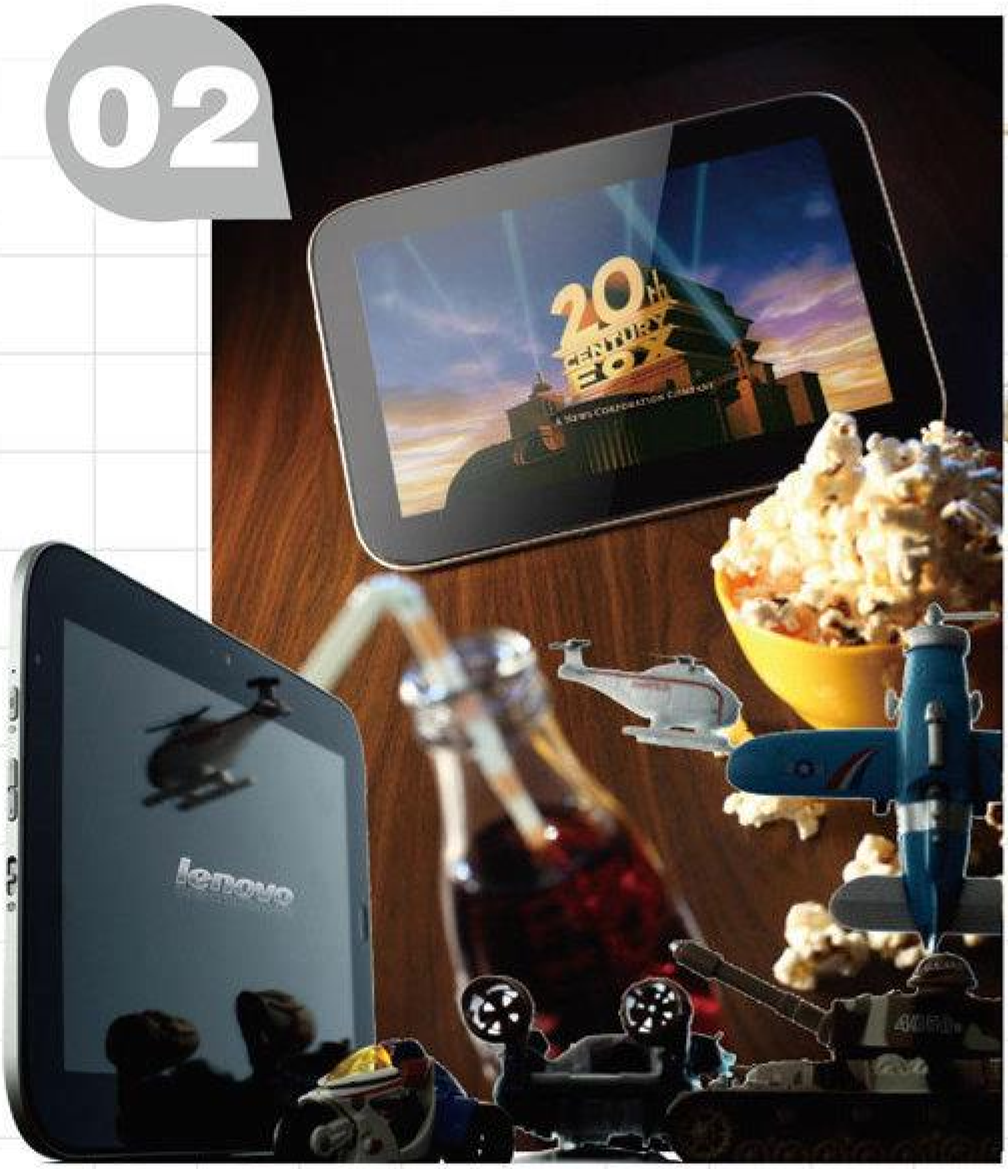
由此转至 Online册 44页





01 全球最小电脑

UMPC的领军品牌OQO，即将在2010年第三季度推出新品Model03。03款在外观上超小尺寸设计，OQO MODEL 03仍然秉持了超小的机身设计，体积只有143.2mm x 84.2mm x 27.8mm，同时将重量控制在426g，材质方面继续采用镁铝合金外壳，高强度质量轻的军工材质OQO MODEL 03采用 Intel高性能CPU,最高主频可达2.0GHz，较OQO MODEL 02处理器运算能力成倍提升，多媒体处理能力更是提升5倍之多，内存容量成倍提升，从OQO MODEL 02的512MB-1G提升为1-2GB内存，多种3G网络支持，OQO MODEL 03 通过对WCDMA\EVDO\TD-SCDMA等多种3G网络的支持，完美诠释了随时随地互联互通的产品理念，将指点杆升级为OFN高灵敏指针鼠标，使用更加简单，更好迎合用户的使用习惯采用了支持多点触控的屏幕技术，增加了触控技术的OQO MODEL 03让使用更简便。







02 乐Pad平板电脑

2011年1月5日，在美国拉斯维加斯的国际消费电子展（CES）上，联想集团推出了乐Pad平板电脑、以及配有乐Pad的双模笔记本电脑IdeaPad U1。乐Pad是联想集团推出的首款平板电脑，采用10英寸摸屏，搭载Android 2.2操作系统，使用高通（Qualcomm）的Snapdragon处理器。与配备的键盘底座连接后，乐Pad就可以转换为“IdeaPad U1”笔记本电脑，可使用Windows操作系统，这款混合本同时可以在Android和Windows操作系统间自由切换。

编辑点评：

非常有诚意的山寨产品，作为一个上市的大公司，小编认为质量还是有保证的，就拿乐phone来说，花了大把大把的钱去做推广和宣传，不会止步于山寨而已，乐Pad将会是未来的重头戏，非常期待双系统。

03 经典巧克力键盘

微步 K886是一款经典型的104键巧克力键盘，采用悬浮式的的巧克力键帽、薄膜式按键和窄框设计，手感舒适，看起来相当秀气、紧凑而结实，比较节省桌面空间，具有黑色和白色两种可选颜色。从侧面看去，微步K886键盘的身材还不错，各个转角位都比较圆润，没有可见的缝隙，做工不错，比较结实。键盘上方采用了加高设计，平放时自然成一定的倾斜度，使用起来手腕更自然，更舒适。带完整的数字小键盘，按键间的间隔充足，使用起来不会觉得太拥挤。小键盘上方有3个键盘指示灯，外观设计得比较秀气而不呆板。

编辑点评：

所谓的巧克力只是噱头而已，看上去简洁用起来舒服才是王道，苹果键盘就一直以巧克力作为设计理念，但价格偏贵，这款不知道什么厂商生产的键盘，性价比还是较高。

04 i7核心笔记本

华硕N53XI282SV-SL配置的两款显卡中，GT550M独立显卡的性能非常突出，而最新的Intel HD Graphics 3000核心显卡的性能也超越了目前主流的入门级显卡。首先登场的是目前最火热的FPS射击类游戏《使命召唤7：黑色行动》。熟悉的朋友都知道，这是一款对硬件条件要求比较苛刻的游戏。我们在默认画质、全屏最高分辨率下进行测试。GT550M独立显卡还是可以比较轻松的驾驭这款游戏，平均帧数在30帧左右，即使是激烈枪战场面也不会出现卡顿现象。Intel HD Graphics 3000模式下，游戏运行就比较吃力，帧数一直徘徊在10左右，画面有卡顿，显示效果也一般。虽然不能带来出色的游戏体验，但一款集成显卡达到这个成绩也很不容易。

编辑点评：

小编曾去过华硕的生产基地，其生产流水线还是足够专业和严谨，作为市面上品质和性价比都较高的产品，这款电脑还是值得广大游戏爱好者去购买。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Players Exchange 玩家交流



第83届奥斯卡金像奖颁奖典礼在洛杉矶落下帷幕。获得12项提名的《国王的演讲》囊获了包括最佳影片、最佳导演、最佳原创剧本在内的四项大奖，成为最大赢家。这是世界非常瞩目的话题，但是否有人知道奥斯卡颁奖典礼上还有个隐藏关卡，输入密码：信电攻得永生，就会出现隐藏版的奥斯卡颁奖典礼。（以下图片由"美图秀秀"倾情提供）

最苦的编辑 sky



当学生的时候觉得学生苦，每年老妈总会唠叨："读书用点心好不好？就知道天天玩，看人家隔壁XXX，一回家吃完晚饭就背书。"

当成年的时候觉得成年苦，每年老妈总会唠叨："多谈谈朋友好不好？就知道看书，看人家隔壁XXX，都快结婚了。"

当结婚的时候觉得结婚苦，每年老妈总会唠叨："生个儿子好不好？就知道二人世界，看人家隔壁XXX，孩子都能打酱油了。"

当有了孩子后觉得孩子苦，每年老妈总会对孙子唠叨："读书用点心好不好？就知道天天玩，看人家隔壁XXX的孩子，都会数数了。"

接下来又是一个轮回，对于伟大的母亲而言，变的是追求，不变的是风格，当然还有隔壁家的XXX，尽管我们至今素未蒙面。

最有报应的编辑 小梅子





小梅子对我们整个魔兽公会影响很大，很多时候起了决定性因素，决定着我们是否要解散公会。每个人都曾遭受过她的凌辱、折磨和玩弄。1级的时候抢Samtown的点卡，2级的时候骗sky的金币，5级就哭着喊着要肥龙全程带副本，10级色诱王公子通宵帮她抓宝宝，到了20几级则动用全公会的主力帮她去荆棘谷护法。她的恶行就算天桥底下说书的，说个七七四十九天，每日不停地广播也道不完，可碍于她在编辑部的势力，公会里所有人都是敢怒而不敢言。直到有一天，一个不愿道出姓名的神秘侠士的出现，才让公会看到了一丝曙光，一夜之间小梅子所有搜刮来的民脂民膏都化为乌有，巨额存款不知所踪，最后就连人物角色都给删的精光，苍天啊，大地啊，这是哪位天使大哥替我们出的这口气，表面上我们对小梅子深表同情对盗号行为咬牙切齿，暗地里大家却无不感恩这位惩奸罚恶神秘侠士，心中都尊称他为盗帅。

最流年不利的编辑 大妮



2011年都到了，2012还会远么……今年属蛇的同学好像有点流年不利，过完年后，大妮深刻体会到了这一点。竟然在上班的第一天遇到了N件倒霉事，有句话说得好，不在沉默中灭亡就在沉默中爆发，所有的霉运都能集中在同一天爆发，看来我的人品实在是好到连苍天都感动了！如此刺激的一天让我一直都久久难以释怀，现在回想起那天的狼狈样儿，不禁莞尔。故事要从一大早说起，赫然发现办公桌上的零食成为了老鼠们的年货，我怀着一颗慈悲的心扫掉了它们的便便，本以为平静的一天就此开始，没想到这才是悲剧的前奏，最劲爆的莫过于下班挤公交，没想到遇上了传说中会漂移的司机叔叔，说时迟那时快，只见他一个甩尾，大妮就从后门滚到了前门，然后摔了个四脚朝天！当时我还以优美的弧线伴随着整车乘客的惊呼声落地，太惊悚了！这件事告诉我们：不要迷恋司机叔叔，他不只是个传说！

最 装B的编辑 肥龙

按照惯例，肥龙老妈子在儿子过年回家这段有限的日子里，会安排无限的相亲活动，虽然始终都没遇到有缘人，但伯母依然锲而不舍。新的一年肥龙也决心以全新的面貌去迎接新一轮的挑战，动用自己毕生的储蓄去买了许多装B套件，俗话说：穷玩车，富玩表，二子玩电脑。富二子是这次肥龙想要表达的主题。所谓输人不输阵，一到现场二话不说，几样东西先摆在桌面上，气势上唬住对方，然后从一种居高临下的姿态进行交谈。

相亲反面教材：孙悟空。理由：1.只有一根破棍没房没车。2.保镖职业危险。3.曾三打白骨精对女生有暴力倾向。4.曾坐五指山牢。

相亲正面教材：唐僧。理由：1.有宝马。2.是高级公务员。3.跟皇上有关系后台硬。4.精通梵文等外语。5.发型时尚



iPad
装B指数：B*9



变形鼠标
装B指数：BBBBBBBBB



名牌手表
装B指数：BBBBBB





iPhone4
装B指数：BBBBBBB

最 失落的编辑 贪睡猫



面临“失业”危机的某猫，当然其实此“失业”彼“失业”。编辑部里面老实说什么都缺，就是不缺懒人，作为一个不愿和懒人们同流合污的某猫坚持勤快风范，毅然扛起了平时编辑部定饭的“岗位”。虽说定饭是个岗位，但却是没好处的白干岗位，所以平时定饭的时候根据自己“心血来潮”选定“某些指定餐饮店”、平时多拿点定饭赠品、直至回扣报酬什么是不可能有的！（骗你的）不过自从过年之后，这群懒人不知道是开始体谅起了（识破了）某猫，还是咋的，竟然全体自动带饭了。有谁能告诉我是什么情况吗！？

最 无常的编辑 朱朱



坚信能坚持到底，要在游戏中混的风声水起，要么有钱（这个我没有），要么就是有个好身体（通宵几天而面不改色），为了这样的终极目标，我决定从昨天开始每天锻炼身体，尽管sky章一直用满熟练的嘲讽技能阻碍我，尽管肥龙一直用蔑视的眼神打击我，我依然打算坚持下去，如果我坚持不下去，就去劈了他们……

最 无聊的编辑 太狼



2月除了过春节就没有发生太大的事情，生活就是这样，除了李刚的儿子宣判了，以“一个在奥运会体操比赛中也能获得高分的动作”被压死的钱云会被证明很可能是国外007组织的潜伏人员，李承鹏出版了一本“全中国钉子户战斗手册”。在整个春节期间，太狼没有经历春运，也没有去围观春运，一年一度接近3000万人的大迁移，对我来说就是一个数字不断的成长。

最 短命的副刊 iGame



命书上对于短命有这样描述：耳朵尖而短，鼻子细尖不丰满，印堂暗淡，腮帮硕达，眼睛异光闪烁外露，人中短而薄。天作孽，犹可违。

在一个错误的时间一个错误的地点刊登了一些错误的内容，自作孽却不可活。很幸运购买这一期杂志的将会成为绝版。



最 忙的编辑 P羊

其实，P羊自认自己的工作、生活非常简单、规律，基本上不是忙着玩就是忙着写。只是偶尔也会因为游戏玩多了而倍感压力。说起来，这段时间还真是无梦少眠，偶尔做了一个梦居然是考试！看着试卷上一如天书的题目，P羊只得仰天长叹，“该还给老师的全还了！”



最艰辛的活动 黑翼陷窟开荒

时间过得很快，编辑部进驻魔兽台服大灾变已经有三个月了，谈到进度绝对让人泪流满面，话说开服不到半个月大家就都85级满了，可阿汤叔嚷嚷着要开荒十人副本，喊了两个月，连副本老一的影子都没见着……不过，说来也正常，编辑部公会里的一杆人等不是为人父母就是火热恋爱中，周末周日肯定是没空了，周一周二一半人要读书，周四周五一半人要带孩子……剩下个周三也是扑啊扑啊习惯了，真的叫我情何以堪啊！



最怀旧的读者 陕西・孙慧

我快要高中毕业，所有同学都要各自分散，回忆起以前大家魔兽、反恐的日子，让人无比怀念，不知道各自到了不同的城市还会不会约在同一时间段上网游戏。还是大城市的孩子幸福，就算大学了还是能在同一个城市。

太狼：一般情况下，我爷爷辈的才喜欢想当年，其实我偶尔也有和你相同的感觉，当路过某条小巷，某个小摊的旁边，记忆里总会翻涌起一些美好回忆，那些积累在童年，沉淀在青年，遗忘在中年却回想起在老年的经典回忆。也许，80后的我们还算不上是老年人，但是，偶尔心里沸腾的一些情绪和记忆都在提醒我们美好童年的逝去。


还记得那个爆米花的老头吗?

最矛盾的读者 杭州・张建成

我看着编辑们都在玩台服，心里非常矛盾，一直听舅舅说简体大灾变今年就能上线，心里一边想投靠你们，一边对国服还抱着希望，请各位编辑大大帮我出出主意了。

sky：在国服的日子让我觉得自己很无知，虽然这有全世界最有感情的魔兽玩家，但付出最多的激情却一直被别人当成是傻瓜，人傻钱多是用来形容我们的代名词，虐待完母鸡，还要指望母鸡继续下蛋，暴雪是这样，就连自己的代理公司也这样，内忧外患，何以解忧，唯有杜康。

最牛X的计划

电攻编辑部 养成计划

打工 赚钱 上杂志了

参加流程

1、加QQ群：127286227 （验证密码：本人符合条件，特来报到）
2、填写必要的个人资料
3、负责编辑定期教授技能和安排写作任务
4、提供游戏名称，自行选择
5、根据要求，玩游戏，写文章
6、规定日期内完成稿件，上交给负责编辑
7、编辑审批、修改，交由美工制作
8、你的名字刊登上杂志，全国发行

PS：某地区如有展会活动，可作为实习记者参与

就职好处

1、游戏：我们不是让你去抗麻袋、挖煤窑，你要做的就是玩游戏
2、经验：我们会教你如何成为一个文字编辑，作为过来人我想说经验很重要
3、锻炼文笔：写作文靠的不是天赋，而是日积月累的练习
4、成就：自己的文章能够登上一本全国10万发行量的杂志是何等的荣耀
5、赚钱：每篇原创文章都有相应稿费，零用钱自己赚
6、就业：如果表现足够好，将会成为电攻编辑部的特约作者或上岗编辑，一毕业就上任

必需条件

1、好电脑：玩游戏有台好电脑是必须的
2、有网络：所有和编辑互动都会涉及网络设备
3、不影响正常学业和工作
4、条件允许还可以直接到编辑部办公学习

PCGG NEEDS YOU

JOIN US NOW

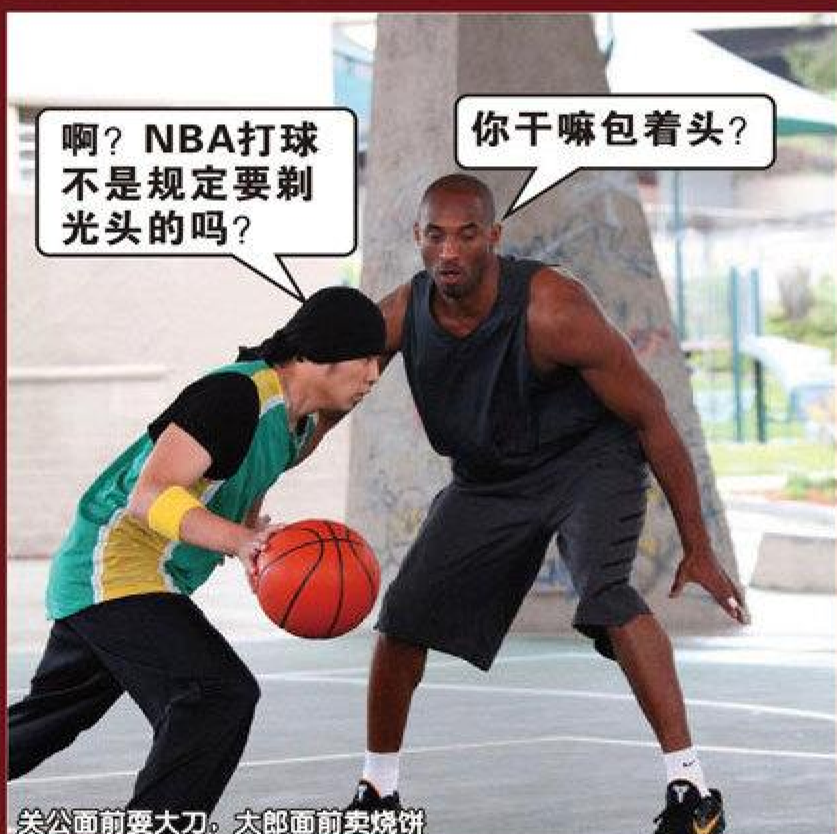
最浩大的工程 搬家 绝密内部平面图流出！！



欲知具体事件，请听下回分解……

最异想天开的读者 广州·三木

本人非常喜欢NBA，梦想有一天能够进去打球，但因为自己住校，很难看到电视，一个月下来每支队几胜几负都不知道，况且自己又生在一个小城市，不知道各位大城市的编辑能否告诉我，如果我有条件如何才能进入NBA，和那些大牌球星见面。



关公面前耍大刀，大郎面前卖烧饼

sky：要进NBA一般亚洲人很难达标，就算像我这样天生异禀的，他们都不收，所以现在也只能在PBA（PCGG非职业篮球联盟）混。其实和大牌球星见面很容易，要么你有钱，直接飞到美国把第一排的座位票给包了；要么你有知名度，最近周杰伦不是在和科比拍广告嘛，大神面前打篮球，好比关公面前耍大刀，大朗面前卖烧饼，班门弄斧，不自量力。

最领悟的读者 上海·陈孟华

平时在家吃饭总是浪费，吃一半剩一半，到了学校住校才发现家里的饭菜是多么好吃；同理电攻以前在家没有好好看买了就放着，住校后才知道平时的生活是多么的无聊平淡，电攻太让我觉得生活丰富许多。

sky：恭喜你同学，你终于找到如何过完下半辈子的窍门了，生活太苦、工作太苦、学习太苦，不是富二代我们靠什么笑着活下去？

最有勇气的读者 秦皇岛·傅某

看了很久的电攻，老愤青的“成就”确实名不虚传，不是说你会批评，而是感叹您敢于批评的精神……董存瑞的手是否被胶水粘住我不知道，但是肥龙叔叔的不怕喷精神却人人皆知！至于我对肥龙您的建议，也只有一点吧：放宽心态，与其费大量脑细胞痛斥那些眼睛有问题的人，不如一笑了之……

肥龙：前面信文的诙谐和语句的通顺，让我很欣慰，信能写到这种程度很不错了（虽然字丑了点），至于你文章中的担心和观点，我是一点也不敢苟同的。众所周知，我肥龙千骂万骂，从来不会骂读者的，即使有分歧那也都是建立在讨论和研究的基础上的，而且很多时候我对读者只是揶揄和调戏，就像大叔叔跟小孩子玩儿那样，完全没有恶意，只是一种玩笑罢了。我不会跟读者较真生气，不管是赞同我的还是批判我的，我都给予足够的尊重，我的对手，都是那种BOSS层面上的，所以对于读者的“批评”，从来没有淡定不淡定这么一说（人家根本没放心上啦！）。

每个人都有发表自己观点的权利，我也有义务维护你言论自由的权利。至于是非对错，谁知道呢？几千年前百姓都不穿裤子呢，你能说现在的裸奔是错么？我们现在为一点小事争得不可开交，过个几年几十年再看这都是浮云，所以更多的时候我只是发表自己的观点，并不因此而论输赢。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

最没人性的读者 安徽·涛炜

记得与电攻的第一次接触，是在某个WC中，本人正在减负中，突然间，一本电攻出现在眼前，那天月黑风高，正是不带手纸的好季节，于是……（PS：好像牺牲的是123页，上面有sky哥的照片。）

sky：你不觉得我们的纸张太硬了吗？也不怕擦伤自己。其实我一直以来都有一个展望，展望电攻的未来走向，市面上平面杂志的竞争对手太多，再加上电子书的介入，貌似我们面前已经没了活路，但从经济学的角度来看每个行业一定还有仅存的蓝海，只是还没有被人们所发现而已，那平面杂志的蓝海在哪呢？就是这位同学所提到的厕所，逛报摊的人永远比不过上厕所的，与其在那苦苦挣扎，还不如占领茅厕，去拥抱我们新的天地，做一本厕所销量第一的杂志，随书还附送厕纸两张。越想越觉得有前途，我似乎已经闻到了成功的……芬芳。

最热心的读者 吉林·贾晨

这天说变就变，想想这天气都让我感冒了，sky的脚伤好了没有？这个季节打球最讨厌了，天冷风大，篮球没碰到篮板就被风吹跑了，郁闷的很，电攻编辑的微博不是很活跃嘛，最新的更新也就几条，上网现在变得开始无聊。

朱朱：sky同学的病看上去是好了，也没有换零件，谢谢您的关心。从你信中提到的那些游戏来看，可以估算出你每天的上网时间至少有10小时，sky君这样有家有口的人能保证每天更新微博就不错了，难道还指望他每天刷屏？你受的了别人也受不了呀！要真的很闲的话，不如尝试下网页游戏，可以用手机在被窝里用WIFI玩，最近很流行的！

最无知的读者 广东·李振杰

希望可以多点介绍国外的游戏，国产的游戏一出什么就有铺天盖地的新闻扔过来，看都看厌了，听说地下城换代理给韩国的公司网易了？本来希望能像龙之谷一样来个全球同步，却发现国服与韩服差天地之远。

朱朱：其实我也挺喜欢去找一些国外的游戏做介绍的，但是最近的国外游戏也不给力，要么是形式上照抄其他游戏，要么就是血腥暴力的游戏（还不怎么好玩），到我手上可以推荐给大家的也就没剩下几款了。其实回你的信主要是想纠正一下你信中的一个错误，网易是中国本土的公司，不是韩国公司，地下城与勇士暂时也没听说要换代理，您没穿越吧？

最老成的读者 田园

我现在觉得世界上没几个人对我好，爸妈逼我逼的很紧，老师逼我逼的很紧，学校学的东西有用吗？我想问问编辑们这些东西以后到社会真的有用吗？爸妈这样对我是不是难以理解，我一想到这头就很痛，还是哥们好，一起玩、一起疯、一起快乐。

sky：你的调调抬的太高，我还没到这个档次来回你，很久以前我爸给我看过一段备忘录，现在我把它转帖给你们看。这是香港一位著名电台节目主持人，也是一位儿童心理学导师梁继璋写给儿子的“备忘录”朴实地表达了一位父亲的劝戒与嘱咐。

孩子：

（一）对你不好的人，你不要太介怀，在你一生中，没有人有义务要对你好，除了我和你妈妈。至于那些对你好的人，你除了要珍惜、感恩外，也请多防备一点，因为，每个人做每件事，总有一个原因，他对你好，未必真的是因为喜欢你，请你必须搞清楚，而不必太快将对方看作真朋友。

（二）没有人是不可代替，没有东西是必须拥有。看透了这一点，将来你身边的人不再要你，或许失去了世间上最爱的一切时，也应该明白，这并不是什么大不了的事。

（三）生命是短暂的，今日还在浪费着生命，明日会发觉生命已远离你了。因此，愈早珍惜生命，你享受生命的日子也愈多，与其盼望长寿，倒不如早点享受。

（四）世界上并没有最爱这回事，爱情只是一种霎时的感觉，而这感觉绝对会随时日、心境而改变。如果你的所谓最爱离开你，请耐心地等候一下，让时日慢慢冲洗，让心灵慢慢沉淀，你的苦就会慢慢淡化。不要过分憧憬爱情的美，不要过分夸大失恋的悲。

（五）很多成功人士都没有受过很多教育，但并不等于不用功读书，就一定可以成功。你学到的知识，就是你拥有的武器。人，可以白手兴家，但不可以手无寸铁，谨记！

（六）我不会要求你供养我下半辈子，同样，我也不会供养你的下半辈子，当你长大到可以独立的时候，我的责任已经完结。以后，你要坐巴士还是奔驰，吃鱼翅还是粉丝，都要自己负责。

（七）对人要好，但不能期待人家对你好。你怎样对人，并不代表人家就会怎样对你，如果看不透这一点，只会徒添不必要的烦恼。

（八）我买了一二十年六合彩，还是一穷二白，连小奖也没有中，这证明人要发达，还是要努力工作才可以，世界上并没有免费午餐。

（九）亲人只有一次的缘分，无论这辈子我和你会相处多久，也请好好珍惜共聚的时光；下辈子，无论爱与不爱，都不会再见。

寻人启事 第一集

在下面众多的游戏人物里，我们选了10个游戏人物，你能认出他们是谁？出自什么游戏吗？本次活动一共5集，结束后统计大家成绩，最好的前三位都将有大奖，至于大奖是什么，下次公布。（答案请写于回函卡，填写人物名或游戏名都可）



最有文采的读者　辽宁·朱荣峰

百万的WOWer怀着对新事物的憧憬和渴望进入了这神秘的艾泽拉斯，我们最初的理想是维护世界和平，可是当我们平息了纳克萨玛斯的瘟疫，捣毁了燃烧军团在SW最后的堡垒，在飞船的塔楼等了一天又一天，迟到的北极飞艇，冲淡了我最初的激情，有人AFK，有人却了TF，剩下的则维持着没有灵魂的世界。

其实我们依然对这片土地充满了热爱，只是不愿正视国服被糟蹋的惨象，希望北极的风可以吹走尘世的阴霾，再还我们一个纯净、美好的艾泽拉斯吧。

最煽情的读者　吉林·朱博

因为他的离去，他身为MT、身为会长、身为我的朋友，他没有向我道别，也没给我向他道别的机会。那晚，我们都没去上课，坐在网吧，看着公会会长那未点亮的名字，不禁潸然泪下，我强忍悲痛，登陆了他的战士，组织了最后一次公会活动，解散了公会，删除了那个角色，何年、何月、何日都消逝在回忆的转角。

sky：人生有时很苦，我愿意尝试，愿意在乎。爱情如此，友谊如此，亲情亦是。两段非常有感情的文字，sky选来登上，外加插入广告一则：台服魔兽世界-血之谷-洛丽塔之萌招募中，来了邮件给skylaker，练级有经验加成，13级自生自灭小公会等待你的加入。

最倒霉的来信　天津玩家（无名氏）

当所有考试都结束以后，本以为高枕无忧，却倒霉地发烧了……不过，倒霉后也是有喜事了，我又搬新家了，祝贺我吧。不过地理位置有点让人无奈，以前出门口就到邮局，现在也不是那么给力了。总有一大堆想要说的话，可是总写不出来，下回想出来再写吧……

小P羊：恭贺乔迁之喜的同时弱弱地问一句，为什么有个“又”字呢？看来这背后一定有故事（嗯，我嗅到了八卦的味道。）。下回来信要是不知道怎么写的话，就图文奉上吧（欢迎秀照片哦！）。还有，喂！你寄信怎么不留名？不管怎么说，感谢来信和对我们的支持。

V腾讯杂志官方微博
http://t.qq.com/skylaker

V新浪杂志官方微博
http://t.sina.com.cn/1883888342

最要的来信　湖北·高亮

上次肥龙哥拍的美女图片让我们班男生……所以请问一下肥龙哥还有私藏吗？登到书上大家一起分享。

太狼：这个私藏图片肯定是有的，但是肥龙肯不肯拿出来分享又是另外一回事情了。我们也没有看到过肥龙传说中的相机中藏着什么样的照片，万一看到了，害怕就是一场“肥龙门”事件。

看图说话

你能看出这幅图都说了些什么？





读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470 号4 幢5 楼编辑部 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

QQ西游

奖品
腾讯Q 币卡两张
价值2 0 元



服务器： 角色名：
等级：
姓名：
EMAIL：
QQ号：
注：选择题在背面，奖品将发送到你的EMAIL或QQ信箱

《QQ西游》是腾讯公司2010年末推出的3D MMORPG王作，以气势恢弘的场景，生动唯美的Q版人物，缤纷绚丽的技能，让你娶个妖精做老婆，拜个兄弟闯天宫！

魔域

服务器： 角色名：
等级：
姓名：
地址：
邮编：
电话：
注：选择题在背面，奖品将寄送到你的地址

你想拥有配合默契的队友吗？你想拥有神奇的伴随一生的幻兽吗？你想体验酣畅淋漓、毫无限制的PK，以及升级之外的英雄生活吗？《魔域》的出现彻底打破了传统网游的陈腐规则，升级将不再是游戏的主旋律！在《魔域》的世界中没有人会孤军奋战，因为“幻兽”是你一生的伙伴，会给你最强而有力的支持！

奖品
游戏宠物
手机座
价值2 0 元



英雄无敌 凤凰归来

聪明人的游戏

服务器： 角色名：
等级：
姓名： 邮编：
地址：
电话：
注：选择题在背面，奖品将寄送到你的地址

奖品
英雄无敌在线
精美鼠标垫
价值2 0 元



《英雄无敌在线》获育碧（UBI）亚太唯一授权，依据十年单机经典《英雄无敌3》改编，以3D动态技术再现四系魔法、九大种族、63类兵种的史诗战场！除了保留单机版中的独特策略玩法，更加入了竞技场、军团争霸赛等众多对战功能，满足新老玩家对战斗的渴求！

小编考场

【请沿虚线剪下】

奖品
最新
桌游一套
价值5 8 元



每一位小编都考你一个问题，所有答案均可在杂志的各个栏目中找到！

姓名：
地址：
邮编：
电话：
上期答案：1B 2B 3B 4D 5D 6D
注：选择题在背面，奖品将寄送到你的地址

魔兽高手

【请沿虚线剪下】

进入
台服大灾变资料片
浩劫与重生
你准备好了吗？

EMAIL：
服务器：
角色名：
阵营：
职业：
种族：
等级：
注：选择题填写在背面，奖品将发送到你的EMAIL邮箱

奖品
台服 魔兽世界
1 5 0 点点卡
价值2 8 元



魔獸世界 浩劫與重生

所有问题答案均可在杂志《魔兽世界D I S C O V E R Y 频道》中找到。

双周拼图

《梦幻西游》最新资料片“出神入化”火爆上线咯，现在参加活动就有机会获得奖品。只要将连续两期（比如2011 年 月上和1 月下，限当月）的邮花剪下来，拼成整图，邮寄至编辑部参加活动，就有机会获得“虎仔虎妞”宝宝！





【请沿虚线剪下】

雷攻不倒闘 过五关斩六奖

2011.03下

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号4幢5 [illegible]编辑部 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

有奖选择题

【请沿虚线剪下】

1《魔域》2011年最新资料片“吸血圣战”将于什么时候内测？

A. 3月17日 B. 4月17日 C. 4月29日 D. 5月1日

2 以下哪款是《魔域》绝版宠物？

A. 射手座幻兽 B. 双星拉尼亚

C. 旭日神使凯特 D. 不死鸟菲尼克

3《魔域》2011年最新资料片“吸血圣战”将于什么时候公测？

A. 4月15日 B. 4月29日

C. 5月1日 D. 5月3日

4 一次下载《魔域》客户端可以同时体验几个版本的《魔域》游戏？

A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

5 吸血鬼另类的职业养成模式是什么？

A. XP技能系统 B. PK系统

C. 副本系统 D. 血魂养成系统

有奖选择题

1《QQ西游》的第一战在哪里展开？

A. 花果山 B. 天宫 C. 东海龙宫 D. 女儿国

2 以下哪一种不是《QQ西游》中的装备颜色？

A. 紫色 B. 蓝色

C. 红色 D. 金色

3 怎样才能使《QQ西游》中的宠物变成萝莉呢？

A. 炼妖 B. 鉴定

C. 提升修为 D. 幻化

4 以下哪个不是《QQ西游》的特色？

A. 打通任督二脉 B. 七十二变

C. 独创天宫满级剧情 D. 娶个妖精做老婆

5《QQ西游》中的都城是哪一座呢？

A. 白帝城 B. 长安城

C. 邯郸城 D. 南京城

有奖选择题

1 在本期新作快报介绍的游戏《死亡岛》中，游戏剧情发生的地点是哪里？

A. 赤道几内亚 B. 巴布亚新几内亚 C. 赞比亚 D. 叙利亚

2 本期E游天地栏目介绍的flash游戏《花史》里，小木偶的收集物品里没有哪样东西？

A. 衣服 B. 帽子 C. 鞋子 D. 裤子

3 本期专题企划里提到的堂·吉诃德是在《魔兽世界》里那个地方出现？

A. 安戈洛环形山 B. 暮光高地 C. 奥丹姆 D. 暴风城

4 本期藏经阁栏目中介绍的冒险游戏英文缩写AVG的全称是什么？

A. Advance Game B. Adventure Game

C. Afternoon Game D. Alice Game

5 本期强打游戏攻略栏目里《魔能》游戏攻略中提到，游戏中所有的魔法组合有多少种？

A. 123 B. 2113 C. 1123 D. 112

6 本期游戏最前沿栏目中介绍的《封神》，画面风格与哪一款游戏酷似？

A. 大话西游 B. 聊个斋 C. 八仙 D. 梦想世界

有奖选择题

【请沿虚线剪下】

1 在《英雄无敌在线》中共有几大种族？

A. 6大种族 B. 7大种族 C. 8大种族 D. 9大种族

2 在《英雄无敌在线》中每个种族的城堡拥有几个产兵建筑？

A. 6个 B. 7个 C. 8个 D. 9个

3 在《英雄无敌在线》中每个种族有几种职业？

A. 2个 B. 3个 C. 4个 D. 5个

4 在《英雄无敌在线》中，人物每升一级能得到几个技能点？

A. 5个 B. 6个 C. 7个 D. 8个

5 在《英雄无敌在线》中，以下哪个不属于系统菜单中的按键？

A. 战斗显示设置 B. 游戏视频音频

C. 游戏热键设置 D. 上/下马按钮

6 在《英雄无敌在线》中，在交互层和战略层点击兵种头像不能进行

A. 合并 B. 解散 C. 献祭 D. 分兵



‘电攻’联络处

1）电攻官方微博：http://t.qq.com/skylaker

2）电攻美眉QQ群（只加MM）：112187080 管理员：色大叔

3）玩家交流、我题你说群：36013921 管理员：SKY

4）电攻淘宝网站 Shop33860899.taobao.com

电攻俱乐部

姓名： 年龄： 性别： 男☐ 女☐

地址：

最近在玩的游戏：

E-MAIL： 电话：

QQ： 邮编： 星座：

有奖选择题

【请沿虚线剪下】

1 本期魔兽攻略中介绍的大灾变10人团队副本的名字叫什么？

A. 黑翼之巢 B. 暮光堡垒 C. 黑翼陷窟 D. 四风王座

2 在大灾变最新的补丁4.1版本中将会新增哪两个经典的85级5人副本？

A. 黑石塔上下层 B. 祖尔格拉布和祖阿曼

C. 新旧斯坦索姆 D. 地狱火堡垒上下层

3 在天赋有搞头中，以下哪个不是暗牧的主要雕纹？

A. 暗言术：痛雕纹 B. 暗言术：死雕纹

C. 精神鞭笞雕纹 D. 真言术：盾

4 在天赋有搞头中介绍的，盗贼敏锐系PVP天赋主要用来干什么的？

A. 练级用 B. 打副本用

C. 打战场竞技场用 D. 华丽丽的用来看

5 大灾变5人副本黑石洞穴一共有几个BOSS？

A. 3个 B. 4个 C. 5个 D. 6个

6 本期大灾变5人副本黑石洞穴的攻略中，哪一个BOSS是需要三个人来挡光的呢？

A. 罗姆欧格·裂骨者 B. 柯尔拉·暮光信使

C. [illegible]钢者 D. [illegible]领主奥希迪厄斯

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

BATTLEFIELD ACADEMY

BBC 漫画二战（连载）

编：Samtown 美：哈秋

漫游疯 诺曼底登陆（D-DAY）

诺曼底登陆是第二次世界大战中盟军在欧洲西线战场发起的一场大规模攻势，战役发生在1944年6月6日，代号为：霸王行动（Operation Overlord）。这场战役在8月19日渡过塞纳-马恩省河后结束。诺曼底战役是目前为止世界上最大的一次海上登陆作战，近三百万盟军士兵通过此役渡过英吉利海峡开辟了欧洲战场。








Panzer IV 型坦克是德军装甲部队中装备最多的坦克，从1934年一直到1944年，该坦克从A—J共开发出9代产品，被运用于各种不同的战场，在诺曼底海滩出现的是后期的H型和J型，它专门装备了新式的75毫米火炮和钢制护裙，使得坦克的攻击力和防御力都大幅提升。
昨儿晚上，师长打通宵魔兽，还没起床呢
在登陆日当天，整个德军系统被盟军的突然行动打闷了，组织起反击的只有第21装甲师，可是师长不在指挥岗位，参谋长无权调动集结部队，他只好将手上仅有24辆Panzer Iv中型坦克派去攻击英军。因为仓促出动，准备不足，被英军轻而易举击退。
当天下午，第21装甲师集结所属部队向朱诺海滩和宝剑海滩之间的卢克镇发动攻击，当时盟军在这两海滩之间尚有数千米的空隙，德军的这一反击正打在盟军的要害，将会给盟军带来不小困难。
但是，整个装甲师在反击途中被赶来支援的英军第6空降师击退，除此之外德军在D日就再没什么反击了。6月6日，也就是被隆美尔预言为决定性的二十四小时，被艾森豪威尔称作历史上最长的一天，就这样平静地度过了。
伞兵部队在在登陆的最初时间里夺取了至关重要的交通枢纽、桥梁、海滩通路，他们利用轻型火炮摧毁了德军的坦克和阵地，破坏了德军防御的稳定性，牵制了德军的预备队，使德军处于被动局面。为登陆的胜利创造了条件。
是吗？快帮我破解
iPhone4昨天出破解补丁了
从整体战略上来看，盟军的空降行动对整个战役的结果起到了决定性的作用。伞兵们被投放在整个诺曼底，使德军陷入一片混乱。他们各自为战，分散了德军的兵力，取得了不小的战果。伴随着美军坦克部队的登录，盟军开始完全掌握战场的主动权。

6月7日，如梦初醒的希特勒将西线装甲集群的5个装甲师的指挥权交给隆美尔，隆美尔决心凭借这支精锐部队大举反击，但面对严峻局势，他不得不把反击的第一个目标定为先阻止盟军将5个登陆海滩连成完整的大登陆场，其次再确保卡昂和瑟堡。



但就是由于德军指挥部一天的犹豫不决，导致盟军已将近10万人的部队安全送上海岸并组织起有效的反击。蒙哥马利指挥的第21集团军群已在正面80公里、纵深13公里—19公里的区域内，建立了一个防御带，5个装甲师对于岌岌可危的诺曼底防线来说，只能是杯水车薪。



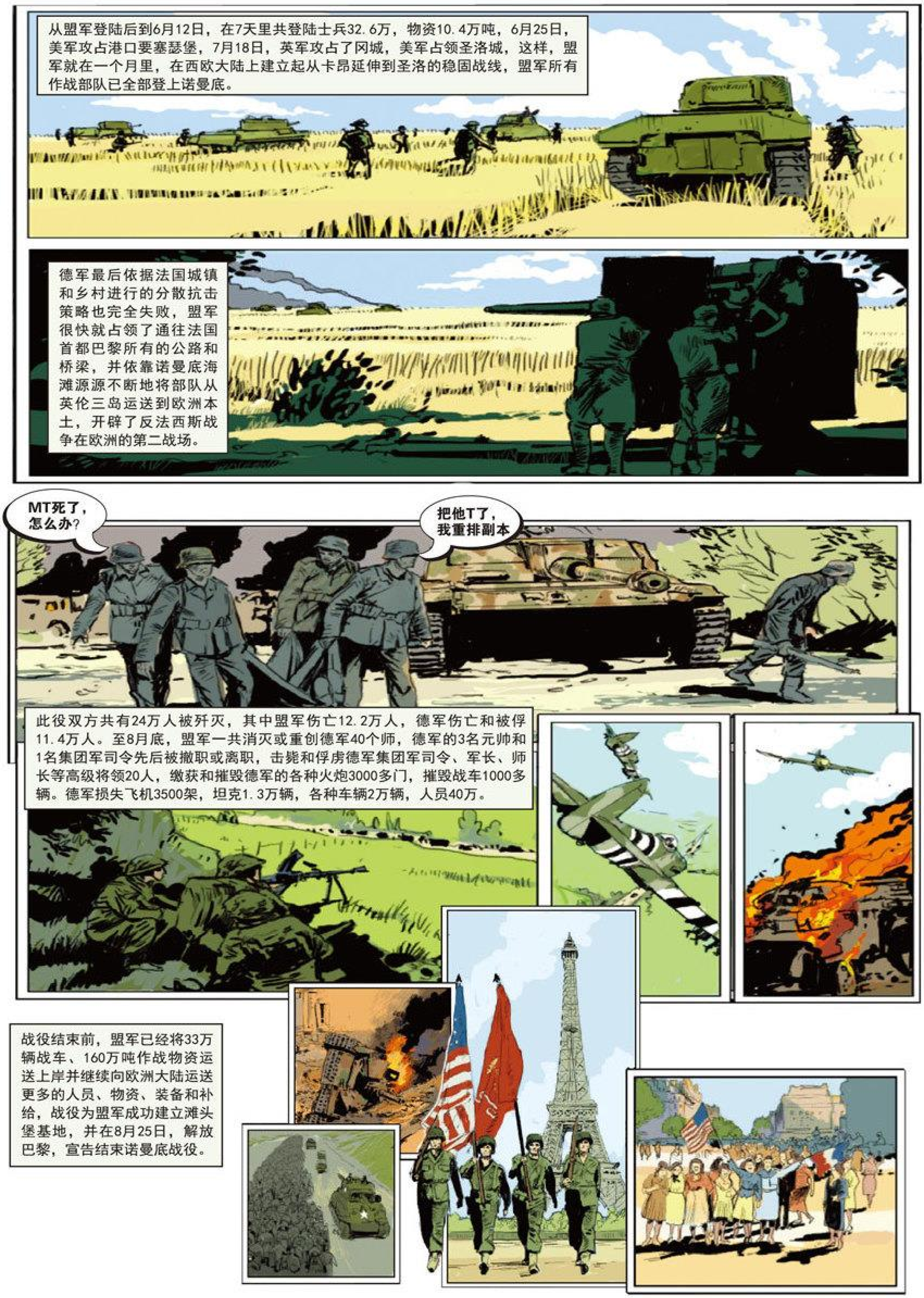
果不其然，这支装甲部队从100—200公里外赶来，一路上在盟军数千架次飞机的猛烈空袭下，根本无法成建制投入作战，即使零星部队到达海滩，也在盟军军舰炮火的轰击下伤亡惨重，再也没了往日的威风。

就这样整个白天在盟军海空军绝对优势火力下，德军无力发动决定性的大规模反击。只能就地展开工事防御，他们利用由防空机枪、反坦克炮和步兵组成的战壕也给前进中的盟军造成不小的伤亡。



为此，英军部队用上了他们新研制的杀手锏武器——“鳄鱼”喷火坦克。二战期间，各国研制的喷火武器大都射程近，而且也没有太好的车辆来用于保护喷火器的燃料安全。而英国在这方面却投入了极大的热情。经过几次试验之后，一种建立在厚实的“丘吉尔”步兵坦克基础上的“鳄鱼”喷火坦克问世了。它的燃料箱拖在坦克车体后，如果被击中可以被抛弃，大大保证了车组的安全。而长达110米的喷火距离，更使它能够避开对方防御步兵的骚扰。

由于“鳄鱼”喷火坦克的存在，许多本来需要很大牺牲才能攻克的德军碉堡战壕，在烈焰的炙烤下变得轻松许多，对于德军来说，这更是心理防线上的崩溃，很快剩余的德军部队开始大规模撤退。而此时深入腹地的美军82和101空降师开始发动反击，歼灭和俘虏了大量的德军。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 专题企划
006 暴雪就是个山寨货（下）

“暴雪”的威名，老实说既然你会买了这本杂志，那就真的不需要再多介绍什么了。恩，既然专题的题目已经放在这里了，那么也就没有必要掩盖我们“黑”暴雪的意图了，不过从另一方面来说这也是游戏历史中确确实实的事实。暴雪带给我们的乐趣有很多，但是如果在未来的某一天我们不管讨论到游戏中的某物的出处时一概都是使用“Made in 暴雪”的话，那是何等的让人啼笑皆非啊。暴雪的游戏固然精彩，但是它的“山寨”也从来没有停止过。

PCGG 藏经阁
014 最新推荐十大冒险游戏

PCGG 强档预报
018 种族大战再次开启！
——战锤40K:战争黎明2:惩罚

PCGG 新作前瞻
022 全面战争
024 要塞3
026 死亡岛
028 崛起2：黑暗水域
029 职棒大联盟2K11

PCGG 极速体验
030 可喜的创意与可惜的游戏
——城堡沦陷：投火怪的时代
032 生与死的斗争
——黄金梦想曲右代宫战人与罗诺威解析
034 小制作带来的小欢乐
——太平洋上的梦魇
036 超时空战士再临——孤岛危机2

PCGG 强打攻略特区
038 迫降的未来战争——孤岛危机2

2023年，纽约突如其来的爆发了一场瘟疫，crynet组织否认这是由生化武器泄漏所致，但是前生化工程师nathan gould博士证实城区研究所泄漏了生化病毒，揭露了真相，引发了人们的恐慌。瘟疫迅速传播，军方开始插手此事。

040 魔能全技巧手册

PCGG 玩家交流
070 奥斯卡奶牛关

第83届奥斯卡金像奖颁奖典礼在洛杉矶落下帷幕。获得12项提名的《国王的演讲》囊获了包括最佳影片、最佳导演、最佳原创剧本在内的四项大奖，成为最大赢家。这是世界非常瞩目的话题，但是否有人知道奥斯卡颁奖典礼上还有个隐藏关卡，输入密码：信电攻得永生，就会出现隐藏版的奥斯卡颁奖典礼。

PCGG 其他频道
052 游戏一招先
044 iGame
060 电攻宝盒
068 后勤组
076 电攻不倒问
078 漫画二战（连载）

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（3月）



22 Tus 极度恐慌3

Alma在3代中重返《F.E.A.R.》的世界。但是这次她的儿子Point Man和Paxton Fettel将引人不同的合作模式。

EA总裁John Riccitiello日前承认公司已从昔日的顶峰跌落下来，其表示EA寄望《星球大战 旧共和国》能打败《魔兽世界》赢得领袖地位，或至少占据市场的一大半。

27 Sun

索尼SCE社长平井一夫日前在接受日本媒体采访时表示，现在还没有必要讨论PS3后继机型的问题，它将和PS2一样拥有10年的周期寿命。



29 Tus 黑暗孢子

玩家将在游戏中与外星人进行战斗，保卫银河系的和平。游戏中有多个带有不同技能的角色供你选择。



3 Sun

据国外媒体透露，Bungie正着手新作《命运（Destiny）》的开发，该游戏为《光环》系列的续集。该作很有可能以首款太空射击类MMO游戏问世。



8 Fri



EA旗下工作室Danger Close日前正式在《荣誉勋章》官方博客宣布《荣誉勋章2》正在开发，并表示将在官方网站和Facebook上陆续公布详细情报。

9 Sat

据海外媒体报道，曾经风云一时的德国知名黑客AxelGembe日前在接受采访时，首度就其2003年“入侵Valve并泄露《半条命2》源代码”一事向开发商致歉。

10 Sun

根据最新数据显示，暴雪韩国市场收入在最高峰时曾占到了暴雪全球收入的50%以上，但最近一段时间直接下降到了仅有5%的水平。

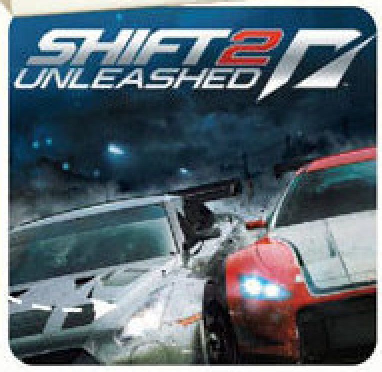




March is a good month to...

24 Thu 极品飞车15 变速2

变速2将采用全新的引擎，还有创新的头盔摄像机视角，以及在Criterion开发的《极品飞车：热力追踪》里介绍过的下一代版本的汽车用度处理。



26 Sat

暴雪在gamasutra.com网站上发布的一份最新的招聘公告基本确认了《暗黑破坏神3》主机版的存在，不过想要将《暗黑破坏神3》移植到家用机上会面临许多问题，譬如补丁和资料片的移植。

30 Wed 神鬼寓言3

《神鬼寓言》系列与XBOX360平台之间一直保持着紧密的联系，在世界尤其是欧美地区拥有广大的玩家群体。在《神鬼寓言3》中，玩家们将能够统治一个王国。

31 Thu 第一圣殿骑士

游戏讲述的是一名法国圣殿骑士和他的伙伴一起揭开圣殿法则和圣杯的秘密的故事，游戏展示了13世纪末的黑暗世界。







7 Thu

Ea日前正式回应了《镜之边缘》续作停止开发的报告，称该系列仍然是公司重要的一个系列。



12 Tue

国外知名电影网站collider.com的消息称《魔兽世界》电影杀青的最早时间将在2012年。导演山姆·莱米在接受外媒采访中表示已经阅读完关于《魔兽世界》电影的长达40页的协议书并签署了合同。

有业内资深人士透露，圈内的高层都在传Activision欲购Take-Two，一旦收购得手，Activision便可坐拥GTA、Red Dead Redemption两座金山。

16 Sat

在最近的媒体采访中，有关人员讲到《孤岛危机2》将会解开《孤岛危机》结局的一些谜团。2代背景时间设定在1代的3年之后，战争转向了遭到外星人摧毁的纽约废墟。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩　杨晓勤
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰　欧阳瑛
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘蔫　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



应刊社或作者要求，本文不发布

龍源期刊网

让中国期刊走向未来

3000种数字杂志的购买与阅读

龙源期刊网收录的 3000 种杂志支持互联网、手机以及电子阅读器等阅读设备，与此同时，推出纸刊订阅服务。杂志种类遍及时政、财经、文学、艺术、娱乐、休闲、IT 科技、法律学术等诸多领域，真正人文名刊荟萃，网络同步出版。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信